

5,–

Nr.37/4.Jahrgang

Magazin für Atari XL/XE Computer 4/92

NEU: ATARI 1600XE LAPTOP

DISPLAYLIST
PROGRAMMIERUNG LEICHT GEMACHT

F-15 STRIKE EAGLE
DEUTSCHE ANLEITUNG

UMFRAGE
DIE GEWINNER

FIJI
KOMPLETTLÖSUNG

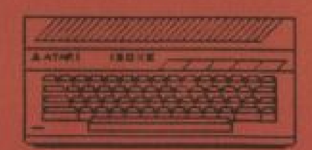
DONALD
ERSTE DEMOVERSION

SOFTWARE
VIELE LISTINGS ZUM ABTIPPEN

VORSTELLUNGEN
FIGHT NIGHT
WINTER CHALLENGE
ATEXT 1.2
BLUE MAX
RESCUE ON FRACTALUS

KE-SOFT Hardwareangebot

Atari 800XE



Ab sofort wieder erhältlich! Das Modell 800XE mit 64Kb RAM und eingebautem Basic. Das Original von Atari mit sechs Monaten Garantie!

DM 229,80

Atari XF-551



Auch die Floppy ist wieder erhältlich! Die XF bietet echte Double Density und wird ebenfalls mit sechs Monaten Garantie ausgeliefert! Geben Sie sich nur mit dem Original zufrieden!

DM 349,80

XEP-80 Zeichenkarte



Mit dieser Karte ist die Darstellung von echten 80 Zeichen auf Ihrem XL/XE möglich! Einzige Vorraussetzung ist ein hochauflösender Monitor. Die umfangreiche mitgelieferte Software sowie die ausführliche Dokumantation lassen keine Wünsche offen. Und der Clou: Die XEP-80 dient gleichzeitig als Paralleles Druckerinterface!

DM 119,80

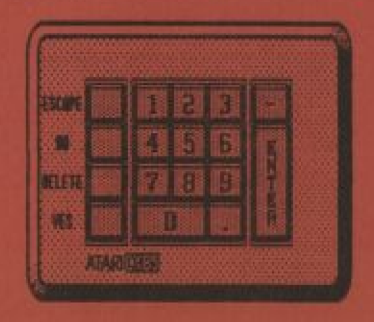
Atari Lightpen



Mit diesem Lichtstift, der übrigens komplett mit einem tollen Malprogramm auf Steckmodul geliefert wird, können Sie direkt auf den Bildschirm zeichnen. Das Programm bietet umfangreiche Funktionen, wie z.B. Kreise, Ovale, Texteinbundung, über 100 verschiedene Füllmuster und ermöglicht sogar das Zurückfüllen von bereits gefüllten Flächen! Natürlich können Sie Ihre Werke jederzeit auf Kassette oder Diskette abspeichern. Da sich der Lightpen ganz leicht abfragen läßt, sind auch der Anwendung in eigenen Programmen keine Grenzen gesetzt!

DM 79,80

CX-85 Zehnertastatur



Jetzt ist endlich Schluß mit dem Frust beim Eintippen von Datazeilen! Die CX-85 Zehnertastatur bietet Komfort, wie man ihn nur von "großen" Computern kennt. Die mitgelieferte Software sowie die deutsche Anleitung erklären die Bedienung und Anwendung genau. Zahlreiche Programme, wie z.B. das neue Zador II, Donald und viele ZONG-Programe unterstützen dieses neue Eingabemedium! Auch für Programmierer hervorragend geeignet, denn die CX-85 läßt sich kinderleicht abfragen und somit sinnvoll für eigene Programme einsetzen. Gehen Sie mit der Zeit!

DM 29,80

I/O-Datenkabel

Klappt Ihre Verbindung nicht mehr? Sorgen Sie jetzt für einwandfreien Datenfluß zwischen Computer, Floppy, Datenrecorder und Drucker! Das ca. einen Meter lange Datenkabel gewährleistet optimale Übertragung.

DM 24,80

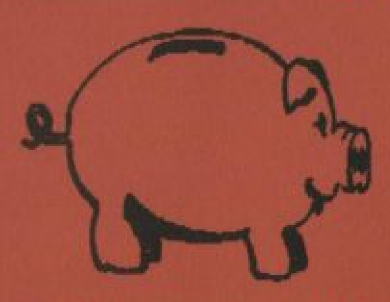
Schreibschutz Schalter für 1050 Floppy



Wenn Sie die Nase voll haben, Ihre Diskettenrückseiten immer zu lochen, sollten Sie sich diesen kleinen Einbau anschaffen. Nach der einfachen Installation, die auch von einem Laien durchgeführt werden kann, sorgt ein Schalter für den Schreibschutz. Ganz nach Ihren Wünschen sind Ihre Disketten damit zum Beschreiben freigegeben oder davor geschützt.

DM 14,80

XF-551 Indexlochabfrage



Für alle Besitzer der XF-551 Floppy gibt es jetzt eine gute Nachricht: Sie können nun endlich auf die teuren Disketten mit dem zweiten Indexloch verzichten, denn diese kleine Modifikation Ihrer Floppy umgeht die lästige Abfrage des zweiten Indexloches zum Formatieren der Rückseite!

DM 29,80

Vorwort

Lieber Leser,

die Sensation ist perfekt. Man hatte zwar schon so einiges hinter den Kulissen gemunkelt, doch jetzt ist die Sache raus! Nachdem der Lynx mit den farbigen LCD-Displays den Anfang machte, gibt es jetzt den ersten transportablen XE-Laptop! Den 1600XE werden wir auf der ATARI-Messe in Düsseldorf vom 21.-23. 8 exklusiv vorstellen, mehr dazu in den Stories des Heftes!

Doch neues gibt es nicht nur auf dem Hardwaresektor. Aus dem Hause KE-SOFT stammt ein neues Climp & Jump Spiel mit comicartiger Grafik und einer süßen Ente Namens DONALD. Eine Demoversion von DONALD befindet sich auf der Programmdiskette, Screenshots im Heft!

Neuigkeiten gibt es auch aus den neuen Bundesländern, in denen ein großer XL-Produzent & -Vertrieb seine XL/XE-Aktivitäten eingestellt hat. Der Super-Soft Versand, anderen besser als HHW oder Computerstudio 2000 bekannt, hat seinen Geschäftsschwerpunkt leider auf andere Gebiete verlagert. Einen ausführlichen und exclusiven Bericht von Maik Heinzig können Sie in der nächsten Ausgabe lesen.

Mit den Englisch-Kenntnissen hat so mancher seine Probleme. Daher haben wir für Sie in dieser Ausgabe einen "F-15 Strike Eagle"-Workshop, der Ihnen die komplette Funktionsweise erklärt, ohne die englische Anleitung lesen zu müssen.

Die Fragebogen-Aktion wurde ausgewertet, so daß sich bei uns einige Umstellungen ergeben haben! Dazu gleich zwei Berichte, die Sie zum einen umfassend über die Neuigkeiten aufklären, zum anderen die Meinungen und Gewinner präsentieren.

ZONG präsentiert sich Ihnen wieder vollgepackt bis obenhin mit Informationen und Neuigkeiten, ich wünsche Ihnen viel Spaß dabei und hoffe, Sie schaffen diese Ausgabe innerhalb dieses Monats durch!

Marc Becker

Inhalt

Leserbriefe

Double-SAM

Michael Wanker aus Wien möchte gerne wissen, wie man den SAM auf Double Density kopieren kann. Wer kann ihm helfen? Zuschriften bitte an die Redaktion.

TEXT130

Bernd Preß aus Velten sucht den Autoren des Programmes TEXT130, weil bei seiner Version ein Fehler aufgetreten ist. Wer also kennt die Adresse und schickt sie uns?

ZX-81

Angelika Sostmann aus Hannover versucht, Programme vom ZX-81 auf den XL umzusetzen und fragt, wer ihr dabei behilflich sein kann. Melden Sie sich bitte direkt bei Angelika Sostmann, Telefon 0511/3524885.

Quest For Tires

Ein Hilferuf erreichte uns von Wolfgang Eilert:

Wie komme ich in BC'S QUEST FOR TIRES weiter? Krokodile überwunden, mit dem Vogel über das nächste Wasser gekommen - aber das 3. Wasser ist auch mit Schwung nicht zu überwinden. Wer hilft weiter?

Wer weiß, wie Wolfgang weiter kommen kann, sende uns bitte seinen Tip zu.

Sereamis

Stefan Bohn aus Mittelsaida möchte bei dem PD-Spiel Sereamis wissen:

Wie komme ich an dem Wärter vorbei oder wie kann ich die Suppe vom Koch nehmen, ohne, daß DU KANNST DIE SUPPE NICHT NEHMEN erscheint?

ZONG-Re(d)aktion

Wenn ich mich richtig entsinne, kann man hier ERBITTE SUPPE oder etwas ähnliches eingeben. Erst dann kann man sie nehmen und sich damit an den Tisch setzen. Außerdem war da noch etwas mit einem geheimen Losungswort, das man dem Koch sagen muß ...

X-Mas Horror



Olaf Graul schreibt:

Heute habe ich das ZONG-Heft erhalten. Habe mich sehr gefreut, daß meine Fragen und der Tip schon mit drin standen (ging ja schnell). Danke auch für den 5,-- DM Gutschein. Ihr schreibt zu X-Mas Horror, man soll das Mehl und den Safe-Schlüssel im Keller suchen! Ich bin bei dem Versuch, in den Keller zu gelangen, gestorben (3 Versuche = 3*tot)!?

ZONG-Re(d)aktion

Des Rätsels Lösung ist ganz einfach: Du kannst nur in den Keller gehen, wenn Du die Taschenlampe dabei und angeschaltet hast. Danke auch für Deine neuen Tips. Wir werden sie in Kürze veröffentlichen. Es freut uns immer besonders, so aktive Leser zu haben.

Assembler

Von Volker Matzat erreichte uns ein dickes Lob:

Mit dem Inhalt des Magazines bin ich sehr zufrieden. Am meisten interessiert mich der Assembler-Kurs von Frederik Holst. Ich habe schon mehrmals angefangen, diese Sprache zu lernen, jedoch immer wieder aufgegeben. Dieser Kurs ist aber so interessant und leicht verständlich (durch die Vergleiche mit BASIC), daß ich diesmal wohl dabei bleiben werde. Sehr gut gefallen mir auch der WORKSHOP, der GRAFIKENTWURF und die Listings.

In der Hoffnung, daß Ihr noch lange so weitermacht, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen, Volker Matzat.

ZONG-Re(d)aktion

Das freut uns natürlich sehr. Wir versuchen auch immer, darauf zu achten, daß die Kurse leicht verständlich sind. Schließlich soll man ja etwas lernen und nicht nur merken, daß der Verfasser das schon kann. Wie lange wir weitermachen, hängt natürlich immer von den Lesern ab. An uns soll's nicht liegen.

Adventuremania

Hallo KE-SOFT!

Anbei ein paar Fragen, die mich schon seit langem beschäftigen. Und zwar komme ich bei einigen Adventures und bei dem Rollenspiel "Alternate Reality" nicht weiter. Für dieses Spiel (The City) suche ich einen kompletten Lösungsweg und die Fortsetzung "The Dungeon". Gibt es überhaupt noch eine Chance, die Auflösung des 1. Teiles bzw. den 2. Teil zu bekommen? Und wenn ja, wo?

Bei dem Textadventure "Starcross" komme ich nicht in den Red Dom auf dem Asteroiden, ich krieg' die äußere Schleusentür nicht auf.

Und nun meine letzte Frage, wie kann ich auf den Baum, der vom Moos bedeckt ist, klettern und wie bekomme ich die Steine vor dem Eingang zum Cage in dem Grafikadventure "Transsylvania" weg?

Es wäre wirklich toll von Euch, wenn Ihr mir wenigstens ein paar Antworten geben könntet.

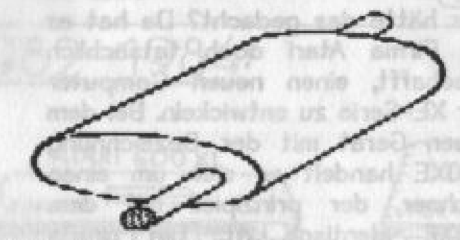
Stefan Ehrlich, Leipzig.

ZONG-Re(d)aktion

Zu Alternate Reality darfst Du Dich schon mal freuen: Dazu gibt es in Kürze einige Tips. Den zweiten Teil zu besorgen ist nicht einfach, aber wir bemühen uns darum. Zu den anderen

Spielen wissen wir leider auch nicht weiter, hier sind die Spielefreaks unter Ihnen gefragt! Senden Sie Ihre Tips an die Redaktion.

Trucker



Hallo Kemal, Hallo Marc!

Nun gut, wenn Ihr die Serie wirklich einrichten wollt, dann mache ich halt den Anfang. Hoffe, daß die anderen User auch mit Vorschlägen kommen werden. Nun genug gelabert, frisch ans Werk.

Zum Ablauf des Spieles: Du bist ein Truckerfahrer, der sich sein Brot mit Fahren verdient. Klingt einfach, doch nun zu detaillierten Angaben.

Am Anfang des Spieles bist Du in einer Halle, wo ein Truckerterminal ist und darauf siehst Du verschiedene Angebote (Frachten verschiedenster Art zu einem Ort zu bringen). Wenn man sich endlich entschlossen hat, einen Auftrag anzunehmen, beginnt der harte Kampf auf der Straße. Man kann mittels Landkarte immer seinen Standpunkt feststellen (wie bei Pitstop) und Stauabfragen machen. Aber man muß auch auf die Geschwindigkeit achten, es gibt schließlich auch eine Polizei und Radar (wie bei American Road Race). Außerdem wird man auch müde, jedoch kann man in Raststätten schlafen, das heißt die Körperenergie wird wieder mehr. Fährt man jedoch weiter, hat man irgendwann sehr wenig Körperenergie, das führt natürlich zu einem Unfall (vorher gibt es ein akustisches Warnsignal), wegen Einschlafens. Natürlich gibt es auch Tankstellen. Wofür die da sind, weiß wohl jeder.

Den Bildaufbau habe ich mir wie bei Speedrun vorgestellt (vom Cockpit sieht man die Straße) und als Draufgabe sieht man links und rechts im Rückspiegel die Fahrbahn, man muß ja auch einmal abbiegen. Auch das Wetter spielt eine Rolle. Bei Regen schlechtere Sicht, längerer Bremsweg. Super wären auch Scheibenwischer und Licht bei Nacht, da der Auftrag ja auch mehrere Tage dauern kann. Irgendwo am Bildschirm sollte sich auch die Frist, wie lange man noch Zeit hat, den Auftrag auch rechtzeitig zu erledigen, stehen. Ist die Frist abgelaufen, keine Bange, gibt es eben für jede Stunde später weniger Money. Nach erledigtem Auftrag kannst Du in einem Truckershop verschiedene Dinge kaufen: Radaranzeige, größeren Tank, schnellere Beschleunigung, schnellere Gangschaltung, Tuthorn usw. Der Phantasie und dem Können des Programmierers sind keine Grenzen gesetzt. Auch eine Anzeige wenn man bei der aktuellen Fahrgeschwindigkeit ankommt, wäre nicht schlecht. Nun wäre noch ein Wunsch da: Musik (Radio mit verschiedener Musik). Ich hoffe, der User, falls sich überhaupt jemand an dieses Projekt wagt, hat gute Musikkenntnisse. So das wär's, den Namen für das Spiel kann sich der Programmierer selbst aussuchen.

Und nun mein Aufruf an alle: Es ist ja nicht schwer, ein Spiel oder eine Anwendung zu beschreiben. Ihr könnt nicht programmieren? Macht nix, ich auch nicht! Man kann jedoch seine Ideen und Wünsche zu Papier bringen und sie an ZONG schicken, vielleicht gibt es das Programm ja irgendwann mal.

Michael Wanker.

Plastron

Hallo KE-SOFT! Jetzt möchte ich an dieser Stelle auch einmal Lob und Kritik zum Thema ZONG anbringen. Zunächst mal etwas Technisches: Ich finde es sehr schön, daß Ihr ZONG nun im ansprechenderen DIN A4 Format herausbringt. Damit seid Ihr auch im Hinblick auf andere Magazine auf dem Markt gut gerüstet. Trotzdem ist ZONG nun nicht besser zu lesen: Spätestens nach dem dritten Aufschlagen gibt die Gummierung am Heftrücken den Geist auf. Die Rückkehr zur guten alten Heftklammer würde hier Wunder wirken. Und noch etwas: In einer Zeit, in der alles vom Umweltschutz spricht, wäre es da möglich, auf die Plastiktaschen zu verzichten?

Nun möchte ich aber auch inhaltlich Lob anbringen. Wenn man die Entwicklung Eurer Zeitschrift überblickt, kann man nur sagen, daß Ihr Euch gemacht habt. ZONG ist inhaltlich vielfältiger und optisch ansprechender geworden (super Screenshots!), so daß man nur sagen kann "Weiter so"!

Dann ist mir noch etwas aufgefallen. Ich finde es sehr mutig von Euch, daß Ihr die Unsitte nicht mitmacht, getestete Produkte mit Punkten zu bewerten, die dann doch rein gar nicht aussagen. Allerdings ist mir speziell beim Test zu Plastron aufgefallen, daß Ihr etwas besser recherchieren solltet. Wer diesen Test liest, bekommt einen völlig falschen Eindruck vom Spiel. Ich selbst spiele das Spiel mit Begeisterung, finde es weder unfair noch unausgereift, noch ist mir irgendetwas am Spielgeschehen unklar. Nich umsonst spielt die halbe Atari-Welt Plastron.

Rolf. A. Specht

ZONG-Re(d)aktion

Vielen Dank für Dein Lob. Was die Heftklammer angeht, gilt folgendes: Du hast die Wahl zwischen einem geleimten ZONG für DM 5,-- pro Ausgabe oder einem gehefteten ZONG für DM 10,-- pro Ausgabe. Na, was ist Dir lieber? Natürlich kannst Du auch mal schnell 1000 neue Abonnenten werben, dann könnte der Preis auch mit Heftung beibehalten werden. Für die Plastiktaschen gilt das gleiche: Normale Briefumschläge sind schwerer (und kosten damit mehr Porto) und teurer. Wir wollen allerdings versuchen, unseren Lesern ZONG so preiswert wie möglich, und nicht zu irgendwelchen Wucherpreisen (z.B. DM 10,-- pro Ausgabe) anzubieten.

Lieber Leser,



ZONG ist eine Zeitschrift zum Mitmachen. Wenn Sie also Fragen, Wünsche, Kritik oder eine Anregung haben, scheuen Sie sich nicht, uns einen kleinen Brief zu schreiben. Senden Sie Ihre Beiträge an: Redaktion ZONG, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4.

Umfrage



In Ausgabe 2/92 starteten wir eine große Umfrage, bei der Sie die Möglichkeit hatten, uns Ihre Meinung zu sagen. Die Ergebnisse dieser Aktion finden Sie hier.

Was Sie sicherlich als erstes interessieren wird, sind die Gewinner der PD-Disketten. Gewonnen haben:

Wolfgang Stiller aus Zwickau, Alexander Klinner aus Kempten, Sven Weißke aus Erdeborn, Jens Kessler aus Arnstadt, Heiko Sonntag aus Heidenau, Ralf Patschke aus Berlin, Steffen Loos aus Chemnitz, Hans-Peter Schulz aus Talheim, Olaf Graul aus Leipzig und Thomas Rosanski aus Bochum.

Die Gewinner erhalten ihre Wunsch-PD's mit dieser Ausgabe. Doch nun zu den Ergebnissen der Umfrage:

Die Beteiligungsrate lag leider nur bei 11% der Leser. Scheinbar hat der Rest kein Interesse daran, ZONG nach seinen Wünschen zu gestalten. Selbst der Anreiz, PD-Disketten zu gewinnen, reichte scheinbar nicht aus. Schade eigentlich.

Uns interessierte, welche XL/XE Zeitschriften Sie lesen. Erfreulicherweise stand hier ZONG an erster Stelle, danach der Computer-Flohmarkt und an dritter Stelle das Atarimagazin sowie der ABBUC. Die anderen Magazine bzw. Diskettenmagazine hatten einen verschwindend geringen Anteil.

Erfreulich war auch, daß die meisten XL/XE Besitzer keinen weiteren Computer ihr Eigen nennen.



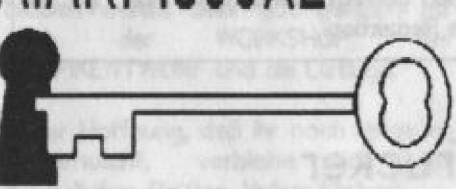
Mit ZONG waren Sie zufrieden, was uns natürlich sehr freut. Gemäß Ihren Wünschen werden wir natürlich in Zukunft versuchen, auch mehr auf Anwenderprogramme und Hardware einzugehen. Auch die Workshops sollen noch mehr ausgebaut werden, was Sie bereits in dieser Ausgabe sehen können.

Die Beteiligungsrate der Leser an ZONG ist immer noch sehr gering. Meistens mangelt es an Zeit, manchmal an Kenntnissen. Wir bitten Sie nochmals: Sollten Sie selbstgeschriebene Programme haben oder über irgendein Thema einen Bericht oder Workshop schreiben können, senden Sie uns Ihren Beitrag. Nur durch Ihre aktive Mithilfe kann ZONG auch in Zukunft noch umfangreicher und interessanter gestaltet werden. Für jede Veröffentlichung winkt natürlich ein angemessenes Honorar!

Manche von Ihnen wünschten sich Themen, die wir bereits in ZONG behandelt haben. Da eine Wiederholung nicht erwünschenswert ist, hier ein kleiner Verweis auf gewünschte Themen: Ein ausführlicher Kurs mit vielen Anwendungsbeispielen zur Player-Missile Grafik befand sich in den Ausgaben 8-10/91. Die ZONG-Ausgaben 12/89-6/90 beinhalten den Kurs "Grafik Programmierung", in denen neben der PM-Grafik auch die Definition von Zeichensätzen erklärt wird. Das ZONG-Lexikon mit Erklärungen vieler Begriffe gab es bereits als Serie in den Ausgaben 2-8/90. Wenn Sie noch detaillierte Informationen zu diesen oder anderen Themen haben möchten, empfehle ich Ihnen den neuen Gamedesigner's Workshop.

Kemal Ezcan

ATARI 1600XE



Wer hätte das gedacht? Da hat es die Firma Atari doch tatsächlich geschafft, einen neuen Computer der XE-Serie zu entwickeln. Bei dem neuen Gerät mit der Bezeichnung 1600XE handelt es sich um einen Rechner, der prinzipiell mit dem 800XE identisch ist. Die große Neuheit ist allerdings das Format des Rechners, denn es handelt sich um einen Laptop, also einen Taschencomputer, den man überall mit hin nehmen kann.

Dank des eingebauten LCD-Farbbildschirmes, des integrierten (5,25") Laufwerkes und der Möglichkeit zum Batteriebetrieb hat man seine komplette Station zum Arbeiten immer dabei. Na, das ist doch was, oder?

Hier einige technische Daten:

Maße ca. 25×16×5cm, Farbe im typischen XE-Design. Die Tastatur wurde zugunsten der Gesamtmaße etwas verkleinert, es sind jedoch alle Tasten vorhanden. Der Bildschirm stellt 256 Farben dar, ein normaler Fernseher kann ebenfalls angeschlossen werden. Das Laufwerk ist kompatibel zur XF-551. Neben dem Bildschirm befindet sich ein kleiner Lautsprecher zur Tonausgabe. An der Hinterseite befinden sich die üblichen Anschlüsse für I/O, Fernseher, Strom und Steckmodul. Als Neuheit ist ein Druckeranschluß vorhanden! Der 1600XE hat übrigens die üblichen 64KB-RAM. Als Zubehör gibt es einen Doppeljoystick, der vorne an den 1600XE gesteckt werden kann. Geliefert wird der 1600XE vorraussichtlich mit einem Steckmodul sowie dem passenden Netzteil. Der Preis soll um DM 599,-- liegen. Der Doppeljoystick kommt auf ca. DM 49,--. Der Erscheinungstermin steht leider noch nicht fest.

Auf den nächsten beiden Seiten sehen Sie noch einige Entwürfe sowie die ersten Fotos des neuen Geräts. Wir danken Peter Pick für die Recherchen und technische Unterstützung.

Kemal Ezcan

ATARI 400

ATARI 800

982-1984:

ATARI 600 XL

ATARI 800 XL

1985-1987:

ATARI 800 XE + 130 XE

ATARI XE
Video Game System

"ATARI 1600 XE"

ca. 599,- DM

Lang: 25 cm
Breit: 16 cm
Hoch: 5 cm
Farbe: Hellgrau

LCD-Farb-Bildschirm (256 Farben)

220 Stro

Diskette

57 Vierecks Taste v. 5 runds Taste

Oben:

16 cm

ATARI 1600 XE

25 cm

Unter:

(A)

ATARI 1600 XE
©1994
MADE IN CHINA
4066323531

16 cm

Vorne:

Hinten:
Ein-Aus

1 oder 2 Joystick

ON
OFF

Cass.Rk.

TV

Drucker

Strom

Modul

Links:

zu (A):

16 cm

Rechts:

neu!
⇦ Diskette 5,25



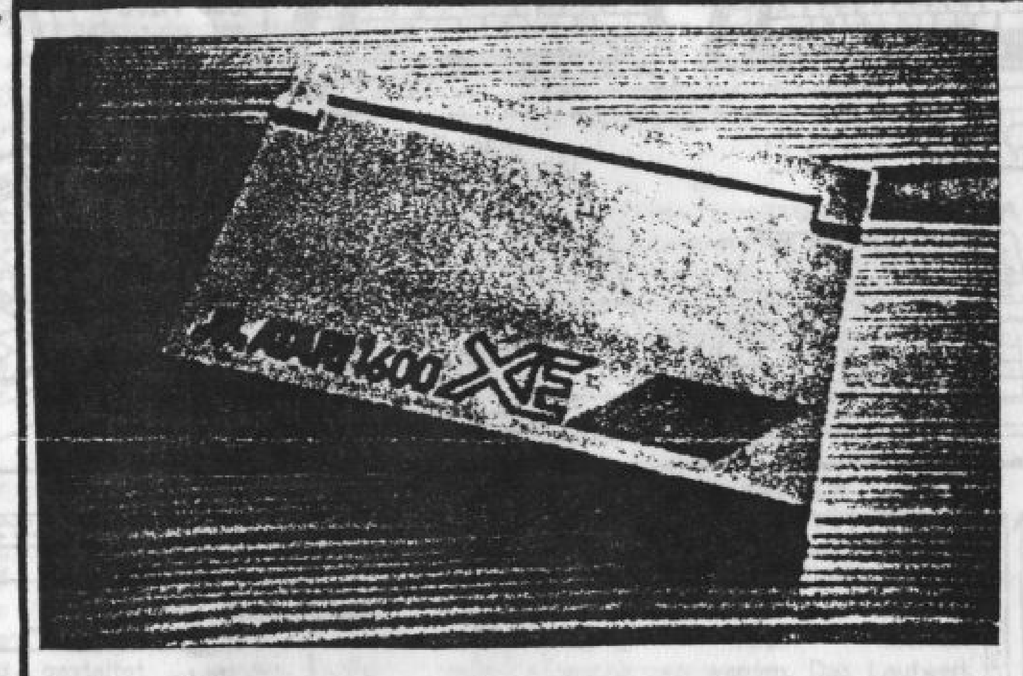




Farbe: Hellgrau/Rot
Maße ca.
Lang: 25 cm
Breit: 7,5 cm
Hoch: 8 cm
ATARI
JOY
ATARI
KICK!
ca. 49,-DM

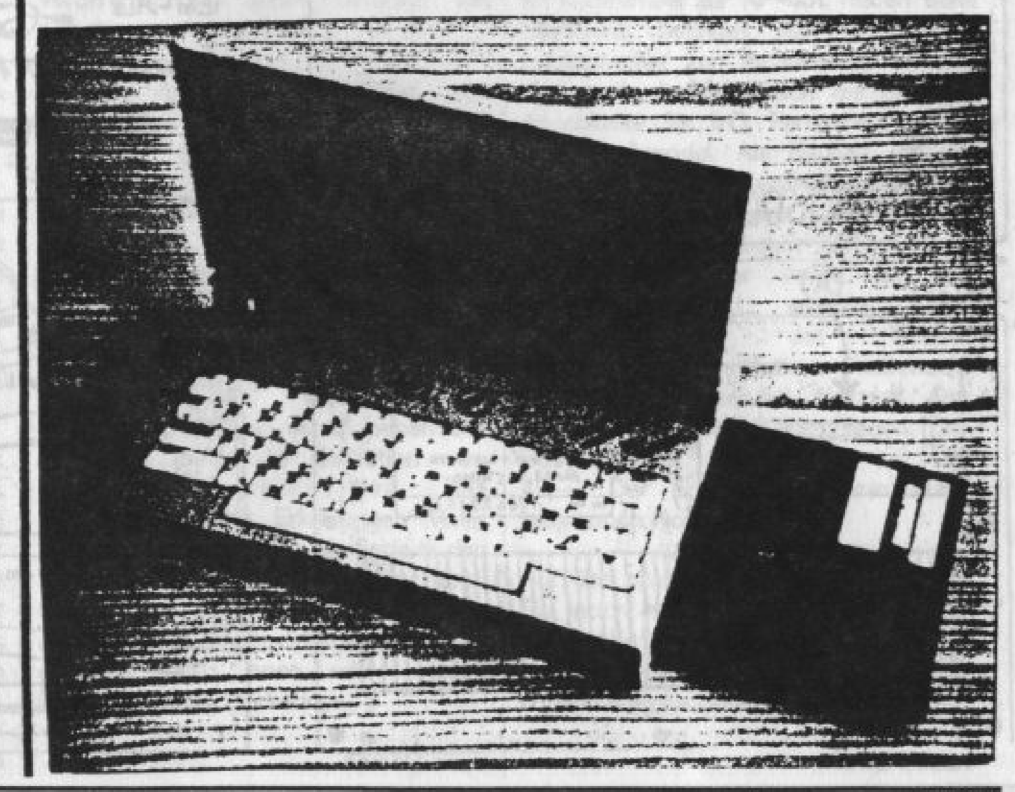
und




ATARI 1600 XAE



und





In Eigener Sache

Einige Dinge, die Sie sicherlich interessieren werden, die aber den Rahmen des Vorworts sprengen würden, haben wir hier für Sie zusammengetragen.

ZONG

Manche beschweren sich immer wieder, daß das neue ZONG doch zu teuer sei. Für alle diejenigen hier einmal eine kleine Rechnung:

Die Druckkosten für ein ZONG-Heft betragen DM 2,50 pro Heft. Beim Versenden kommt das Porto in Höhe von DM 1,80 hinzu, außerdem die Verpackung. An Honoraren werden pro Ausgabe mehr als DM 200,- ausgezahlt. Selbst, wenn auf jeden Leser nur DM 0,50 entfallen, ergibt das pro Heft Unkosten in Höhe von knapp DM 5,--. Für ein Halbjahresabo bezahlen Sie DM 35,-- und erhalten zusätzlich noch einen Abobonus im Wert von bis zu DM 12,50.

Sie sehen, das ZONG-Heft ist keineswegs zu teuer. Und bei dieser Rechnung ist die Arbeitszeit von ca. 100 Stunden pro Heft nicht enthalten! Nur, wenn sich die Anzahl der Abonnenten drastisch erhöht, ist es möglich, die Unkosten zu decken und ZONG in dieser Form fortzuführen. Auch eine Erweiterung des Umfanges ist nur dann möglich. Überzeugen Sie also auch Ihre Freunde von den Vorteilen eines ZONG-Abos!

Versandkosten

Beim Versenden von Ware entstehen Kosten. Diese bestehen nicht nur aus dem aufgewendeten Porto, sondern auch aus den Kosten für Briefumschläge, Adressaufkleber usw. Diese Kosten tragen zum Teil wir, zum Teil Sie, wenn Sie etwas bestellen. Bisher haben wir für Versandkosten einen Anteil von DM 6,- erhoben. Rechnen Sie einmal nach: Das Porto für ein Päckchen kostet allein DM 4,-, die Versandtasche ca. DM 0,50. Bei einer Nachnahmesendung erhöht sich das Porto um DM 2,-, außerdem werden Folien für den Zahlschein benötigt und die Überweisung kostet auch Gebühren.

Da es aber eigentlich nicht gerecht ist, auch bei einer Vorauskasse die Nachnahmekosten zu erheben, zahlen Sie ab sofort nur noch DM 3,- Versandkostenanteil und ab einem Bestellwert von DM 50,- keine Versandkosten. Bestellen Sie per Nachnahme, kommen allerdings DM 5,- hinzu, die sich aus den DM 2,- Zusatzporto und DM 3,- Überweisungsgebühr zusammensetzen. Dieses Geld geht also zu 100% an die Deutsche Bundespost.

Für das Ausland mußte allerdings eine neue Regelung getroffen werden: Hier gelten unabhängig vom Bestellwert DM 10,- Versandkosten. Nachnahmesendungen ins Ausland sind nachwievor nicht möglich.

Wir hoffen, die neue Regelung ist in Ihrem Sinne. Nutzen Sie die Vorteile der Bankabbuchung.

Kundenkonto

Viele von Ihnen haben nach der Einrichtung eines Kundenkontos gefragt. Dies ist bei vielen großen Versandhäusern möglich. Der Atari XL/XE ist allerdings nicht verbreitet genug, um einen solchen Service zu ermöglichen. Als Ersatz dafür haben wir allerdings die Möglichkeit der Bankabbuchung eingerichtet. Auf diese Weise können Sie jederzeit problemlos bezahlen, ohne Zusatzkosten in Kauf nehmen zu müssen. Füllen Sie einfach beim Bestellschein das entsprechende Feld aus und kreuzen Sie die Zahlungsweise an.

Software

In einigen der von Ihnen zugesandten Fragebögen war zu lesen, daß die Software in ZONG früher besser war.

Das Problem ist einfach: Eine gute Grafik und tolle Spiele benötigen viel Speicherplatz. Wenn ein Programm allerdings als Listing abgedruckt werden soll, darf es nicht zu lang sein. Daher ist es sehr schwierig, Listingprogramme auf ein so hohes Niveau zu bekommen.

Unsere Alternative lautet also wie folgt: Wir werden versuchen, die Qualität und Grafik der ZONG-Software wieder höher zu schrauben, müssen aber dabei in Kauf nehmen, daß nicht alle Programme als Listing veröffentlicht werden können. Besonders umfangreiche Programme finden ihren Platz auf der Programmdiskette.

Abonnement

Manche von Ihnen wollten wissen, wieso es kein Ganzjahresabo ohne Programmdiskette gibt. Bitte sehr, ab sofort auch erhältlich. Dann fiel uns auf, daß es eigentlich unfair ist, wenn jeder den gleichen Abobonus bekommen kann, egal ob er DM 100,- oder nur DM 35,- investiert. Aus diesen Grunde gelten für die Aboboni ab sofort Klassen von eins bis vier. Je nach Aboart dürfen Sie sich aus den entsprechenden Klassen Ihren Abobonus aussuchen. Lesen Sie hierzu am besten die Seite mit dem neuen Aboangebot.

KE-SOFT Games

Wir möchten noch einmal darauf hinweisen, daß die KE-SOFT Games Reihe Spiele aus eigener Produktion sind. Sie bekommen also Qualität made in Germany! Folgende Programme sind bereits erschienen:

Drag, Zador II, Sogon, Oblitroid, Dredis, Tobot/Bros, Antquest, Die Außerirdischen, Tecno Ninja, Cultivation/Chromatics, Zebu-Land, Bomber Jack, Player's Dream I, Player's Dream II, Player's Dream III, KE-SOFT Leveldisk, Fred, Mission, Pungoland, Null Grad Nord, Atomit II, Donald.

Kassetten

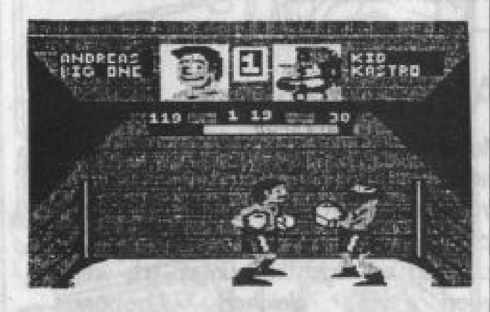
Eine schlechte Nachricht für alle Freunde von Kassetten. Folgende Spiele sind ab sofort nicht mehr lieferbar:

Cavernia, Head Over Heels, Kick Off, Ninja Commando, Yogi's Great Escape, Yogi In The Greed Monster.

Der Grund liegt in der Herstellerfirma, die die Produkte scheinbar aus dem Angebot gestrichen hat. Von einigen der Titel haben wir allerdings noch Restbestände, die Sie telefonisch erfragen können.

Als Ersatz ist es uns allerdings gelungen, einige andere Titel anzubieten. Schauen Sie sich einfach den neuen Bestellschein an.

Fight Night



Rein in die Boxertracht und ab in den Ring. Sie gegen den Rest der Welt (naja, fast). Sie sind in diesem lustigen Spiel ein Newcomer, der bestrebt ist, die Nummer Eins im Boxsport zu werden. Daher müssen Sie sich zuerst an der Nummer 5 der Weltrangliste, Dip Stick, messen und versuchen, immer weiter in der Rangliste emporzuklettern.

Jeder der feindlichen Kämpfer hat einen speziellen regelwidrigen Schlag, dem man nach Möglichkeit ausweichen sollte, da genau dieser eine Menge Energie kostet, so er sitzt. Man kämpft in drei Runden je drei Minuten lang. Ist einer der beiden Boxer bis dahin noch nicht k.o., wird der Sieger nach Punkten ermittelt. Punkte bekommt man immer wenn man trifft, wie und wie stark kommt auch noch dazu.

Sie können alleine spielen oder sich selbst einen Boxer mit dem Construction-Kit erstellen (da sind Sachen möglich ...), den man dann auch auf Disk absaven kann. Zudem können Sie auch extra eine Trainingsrunde einlegen oder an einer Meisterschaft boxen. Wer k.o. ist, fliegt raus!

Das Spiel ist eigentlich ganz einfach, nur vor Bronx Bomber sollte man sich in acht nehmen, da dieser seinen fiesen Schlag besonders oft anwendet. Das Spiel ist wirklich kinderleicht, reizt aber immer wieder.

Motivation?

Kein Problem! Da wäre zum Beispiel die Grafik! Da könnte man sich totlachen! Die Boxer allein sehen schon Comic-like aus, aber dazu noch die geniale Animation, perfekt! Dazu kommen dann noch die fiesen Schläge der Gegners. Zu jedem Gegner und seiner Boshaftigkeit zieht man dann auch immer eine eigene Grimasse, bei der Sie sich kringeln. So zum Beispiel bei einem Volltreffer von Bronx Bomber: Da kommen Ihnen echt die Tränen vom vielen Lachen. Echt lustig das Ganze!

Der Sound beschränkt sich auf ein paar Effekte, aber das stört nicht weiter, denn vom vielen Lachen würde man den Sound eh' nicht hören. Ich ziehe zudem als Begleitmusik zu diesem Spiel doch meinen CD-Player samt Venom-CD vor!

Der Spielspaß ist ungeheuer. Seit ich mir das Spiel vor sieben Jahren mal bei Kaufhof gekauft habe, spiele ich es immer wieder, nur mit dem Unterschied, daß ich mir vor zwei Jahren in England die Modul-Version gekauft habe, und jetzt gibt es das Ganze auch auf Diskette bei KE-SOFT. Da steht der unermeßlichen Freude nichts mehr im Wege.

Da man auch die Boxer selbst erstellen kann, bietet das Spiel unbegrenzte Möglichkeiten. Zu diesem lachhaften Preis, wie es KE-SOFT anbietet, gehört dieses Teil einfach zu den Pflichtkäufen dieses Monats.

Diskette, DM 24,80 (KE-SOFT)

Markus Rösner

Winter Challenge

Nach Summer Games gibt es jetzt endlich auch die Olympischen Winterspiele live auf Ihrem Atari. Fünf verschiedene Disziplinen stehen zur Auswahl. Es berichtet Kemal Ezcan live aus Maintal ...

Nach Booten der ersten von zwei gelieferten Disketten erscheint zunächst eine schöne Winterlandschaft mit einer Anzeigetafel, auf der man die Anzahl der Spieler (1-6) und die gewünschten Disziplinen auswählen kann. Zur Wahl stehen Skispringen, Abfahrtslauf, Slalom, Biathlon und Bobrennen. Jede Diszpiplin kündigt sich mit einem schönen Musikstück an und bietet eine wirklich tolle, meist dreidimensionale, Grafik.

Bei Skispringen sieht man zunächst die Schanze von der eigenen Perspektive, fährt dann herunter und muß im richtigen Moment abspringen. Dann schaltet das Bild auf Seitenansicht und man sieht sich durch die Luft fliegen. Hier gilt es, die Skier gekonnt zu balancieren, um sicher zu landen. Punkte werden auf die gesprungene Entfernung und den Stil vergeben.

Der Abfahrtslauf wird komplett aus der Sicht der Skifahrers dargestellt. Man sieht vor sich die Strecke und die Bäume kommen immer schneller auf einen zu. Über im Weg liegende Baumstämme sollte man drüberhüpfen. Diese ist eine der schwersten Disziplinen, da man durch die ungewohnte Perspektive sehr verwirrt wird.

Das Slalom wird in einer schrägvonoben Perspektive dargestellt. Es gilt, die Fahnen von der richtigen Seite zu umfahren und dabei natürlich auf der Strecke zu bleiben. Jede falsch umfahrene oder umgefahrene Fahne bringt Strafzeit ein.

Beim Biathlon zerrt es am Joystick: Es wird gerüttelt, was das Zeug hält, um den Skifahrer auf Trab zu bringen. Hat er einige der wunderschönen Landschaften durchfahren, landet er am Schießstand, wo ein schwer zu steuerndes Fadenkreuz ins Ziel zu lenken ist. Jeder Schuß ein Treffer, oder es gibt Punktabzug! Und dann auf zum nächsten Rütteln.

Das Bobrennen ist wieder mehr eine taktische Angelegenheit: Der Bob muß möglichst in der Bahn gehalten werden, was durch Bremsen und Gegensteuern möglich ist. Auch hier wird die Grafik aus der Sicht des Spielers dargestellt.

Fazit

Zum Preis von knapp DM 25,-- erhält man zwei Disketten mit einem wirklich wunderschönen Spiel, das neben einer tollen Grafik auch noch mehrere wohlklingende Musikstücke (ich habe sechs gezählt) bietet. Das Spiel selbst ist natürlich sehr spaßig, vor allem, wenn der Skifahrer sich ärgert, weil man wieder einen blöden Fehler gemacht hat! Für alle, die Interesse an Sportspielen oder einfach nur an lustigen Spielen haben, ist Winter Challenge sehr zu empfehlen.

Diskette, DM 24,80 (KE-SOFT)

Kemal Ezcan

Atext V1.2

Textverarbeitungen gibt es inzwischen wie Sand am Meer. Viele können jedoch nicht mit den Blockkommandos und den Formatiermöglichkeiten des Atext mithalten.

Schon beim Laden des Atext wird man positiv überrascht. Hat man eine RAM-Disk, so installiert der Atext diese beim Laden automatisch.

Der Editor kann bis zu 255 Zeichen lange Textzeilen bearbeiten. Diese werden in einer Reihe abgelegt. Kommt man über die 30. Position hinaus, srollt der gesamte Text automatisch nach rechts mit. Gescrollt wird ebenso ab einer gewissen Zeilenposition. Das Programm verwaltet dabei auch deutsche Umlaute.

Wieviel Speicher man hat, erfährt man aus einer Kopfzeile, in der auch der verbleibende Platz im Kopierspeicher angezeigt wird. Mit Hilfe diese Kopierspeichers können Sie bis zu 2KB Texte festhalten, kopieren oder bewegen. Die Bedienung dieser Möglichkeit ist kinderleicht. Man hat damit eine umfassende schnelle Blockfunktion, mit der es ein leichtes wird, ganz Absätze zu bewegen und zu kopieren.

Zudem kann man dem Programm Trennungen vorschlagen, die es dann in Anspruch nimmt, wenn ein Wort nicht vollständig in eine Zeile paßt.

Die Cursor-Steuerung läßt keine Wünsche offen. Ob Sie um ein Wort, einen Abschnitt, eine Seite oder bis zum Ende des Textes gehen wollen, egal, ob vor oder zurück, kein Problem. Ebenso umfangreich sind die Löschfunktionen, die alles vom Buchstaben bis hin zum ganzen Text in jede Richtung löschen können. Zudem kann man auch bestimmen, ob nur bestimmte Worte gelöscht werden sollen. Diese sucht sich der Atext dann heraus und löscht sie.

Fast alle Kommandos werden über Ctrl-Tastenkombinationen schnell und handlich ausgeführt. Die Belegung der Tastatur ist dafür sehr übersichtlich, die Möglichkeiten umfangreich.

Wenn man seinen Text mit TABS schneller tippen kann, sollte man diese einfach anwenden. Zwei Tastendrucke und schon hat man seine individuelle TAB-Länge festgelegt.

Zu einem ordentlichen Textausdruck gehört auch eine ordentliche Formatierung des Textes, die auf den Drucker abgestimmt ist. Grundsätzlich geht der Atext davon aus, daß Sie einen IBM-kompatiblen Drucker besitzen. Trotzdem können Sie mit einigen kurzen Befehlen den Atext auf Ihren Drucker abstimmen.

Eine kleine, aber oftmals schon verheerende Sache ist der Ausdruck auf einem Drucker mit bzw. ohne automatischen Zeilenvorschub. Diesen können Sie ganz leicht im Atext einbauen. Zudem können Sie dem Programm mitteilen, wie breit und hoch der Bereich sein soll, den sie auf Ihrem Blatt beschreiben wollen.

Doch damit nicht alles. Sie können sich Steuercodes definieren, mit denen Sie Ihrem Drucker mitteilen, welche Schrift Sie gerne hätten, welche Art u.s.w. Der Beschränkung liegt hier einzig und allein bei Ihrem Drucker. Diesen können Sie damit bis zum letzten ausreizen. Sie können auch Zeilen zentrieren, Leerzeilen einfügen und bestimmen, ob Seitennummern gedruckt werden.

Die Ein- und Ausgabe von Texten läuft über eine Kommandozeile, von der aus Sie Texte lesen, schreiben, bearbeiten, drucken u.v.m. können. Wenn dabei Fehler auftreten, werden diese in der obersten Zeile automatisch angezeigt.

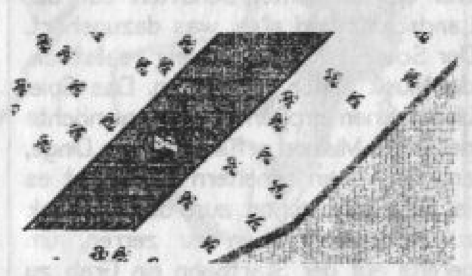
Das Programm wird mit einem 60seitigen deutschen Handbuch geliefert, dem noch ein zweiseitiger Update-Zettel beiliegt. Es können nun über 29.000 Zeichen verwaltet werden, das BASIC ist automatisch abgeschaltet und es gibt einen RESET-Schutz, bei dem zwar der Text, aber nicht das ganze Programm weg ist. Zudem kann der Text in der RAM-Disk abgespeichert werden.

Fazit

Ein umfangreiches Programmpaket mit vielen Möglichkeiten, das zu den besonderen seiner Art zählt. Textverarbeitung endlich einmal leicht gemacht!

Marc Becker

Blue Max



Als das berühmte Fliegerass Blue Max sind die letzte Hoffnung der Royal Air Force. Ihre Mission besteht darin, in das Feindgebiet einzudringen und wichtige Stützpunkte zu vernichten. Danach sollen Sie die Hauptstadt erfolgreich Bombadieren.

Nach Einschalten des Rechners präsentiert sich dieses auf Steckmodul gelieferte Spiel mit einem Ausschnitt aus der zu überfliegenden Landschaft und der englischen Nationalhymmne. Danach geht es auch schon mit einer Demo los. Man sieht eine 3D-mäßig schräg von oben dargestellte Landschaft, die superfein scrollt. Der eigene Flieger muß zunächst von der Startbahn abgehoben werden. Dann fängt es an, denn nun muß man sich gleichzeitig gegen Angriffe vom Boden (Panzer und Geschütze), vom Wasser (Schiffe) und aus der Luft (feindliche Flugzeuge) zur Wehr setzen. Manche der Feinde sind durch Blinken besonders hervorgehoben. Diese gilt es vorrangig zu zerstören, um die Mission zu erfüllen. Unterhalb des Spielfeldes ist eine Anzeigetafel angebracht, die über wichtige Daten Auskunft gibt. Hier kann man z.B. die Flughöhe in Fuß ablesen, die Anzahl der Bomben, die Schäden, Warnungen vor feindlichen Flugzeugen und die Ankündigung der nächsten Landebahn. Wird man nämlich getroffen, löst dies meist einen Schaden am Flugzeug aus. Dann sollte man schleunigst versuchen, zu landen, um sich wieder aufzutanken und reparieren zu lassen. Hat man eine bestimmte Anzahl wichtiger Elemente zerstört, gelangt man in die Stadt. Hier ist besondere Vorsicht geboten, denn nur zu leicht fliegt man gegen eines der Häuser oder wird von den zahlreichen Flaks getroffen.



Fazit

Grafisch bietet dieses Spiel eine ganze Menge: 3D-Darstellung der Landschaft und der Elemente, Schatten auf der Landschaft und alles, was dazugehört. Der Sound ist ebenfalls sehr realistisch, die Musik schön anzuhören. Das Spiel bietet einen großen Reiz, man möchte gerne die Mission erfüllen. Genug Dinge, an denen man scheitern kann, gibt es ja. Es reicht schon aus, den Joystick zu früh nach oben zu zerren, um bereits auf der Startbahn ein Grab zu schaufeln.

Für den Preis von knapp DM 25,-- bekommt man ein sehr gut gemachtes Ballerspiel das viele taktische Elemente und hervorragende Grafik- und Soundeffekte bietet.

Steckmodul, DM 24,80 (KE-SOFT)

Kemal Ezcan

Rescue On Fractalus



"Retten Sie die Raumfahrer, aber schnell!" Das heißbegehrte Spiel aus dem Nobel-Softwarehaus von Lucasfilm ist nun endlich wieder auf dem deutschen Markt erhältlich!

Hier der Bericht eines US Piloten über seinen Einsatz auf dem Planeten Fractalus:

"Am Anfang ist alles noch recht einfach und schön: Man hat mir einen leichten Sektor auf diesem Planeten gegeben, auf dem es einige gestrandete Piloten zu retten gibt. Doch kaum habe ich diese aus Ihrer von Säure und Zyankali verseuchten Umgebung befreit, bekomme ich auch schon den nächsten Auftrag. Man gibt den einzelnen Abschnitten Level-Nummern, um den Piloten immer die schwierigsten Plantenflächen vorzusetzten, mit denen Sie noch fertig werden.

Schon bald werden die Missionen schwieriger: Neben den immer öfter auftauchenden feindlichen Laserstationen, habe ich auch immer mehr Piloten zu retten. Diese sind teilweise in die unmöglichsten Schluchten gefallen, so daß die Rettung ein immer besseres Flugvermögen erfordert. Wie ich heute erfuhr, ist die Landschaft von den damaligen Planetenbauern reinzufällig aufgebaut, so daß ich mir keinen Punkt merken kann, da ich immer wieder in ein anderes, zufällig aufgebautes Gebiet geschickt werde.

Die Aufnahme der Piloten erfolgt immer gleich: Zuerst lande ich in der Nähe eines Raumschiffes, dessen Standort ich auf meinem Radar erkennen kann. Dann fahre ich meine Triebwerke runter, damit der Pilot zu meinem Raumschiff gelangen kann. Hey man, daß ist immer wieder ein tolles Gefühl zu sehen, wie die Jungs aus Ihren Maschinen zu mir gelaufen kommen. Sie klopfen dann an meine Tür und ich lasse Sie rein.

Neulich hatte ich ein schreckliches Ereignis: Bei einer Routineaufnahme eines Piloten fiehl mir bei dessen Näherkommen auf, daß er einen grünen Helm auf hatte. In unserer Flotte haben aber alle Piloten weiße oder purpurrote Helme, dieser hatte allerdings einen grünen. Als er klopfte, überlegte ich, was ich nun machen sollte. Doch plötzlich, wohl aus Ärger darüber, daß ich ihm nicht aufmachte, sprang der Pilot mir auf die Frontscheibe. Doch anstatt eines verärgerten Piloten starrte ich in das eklige Gesicht eines feindlichen Monsters. Seitdem achte ich immer auf die Helme der Piloten!

Heute hat mein Kommandant mich zu der gefährlichsten Tour geschickt. Ich muß innerhalb von neuen Tagen und Nächten meine Mission erfüllen. Tagsüber bin ich die hitzigen Kämpfe ja inzwischen gewohnt, doch nachts ist alles um mich herum dunkel, so daß ich einzig meine Instrumente habe, um mich zurecht zu finden. Ein eiskalter Schauer läuft mir über den Rücken, zu wissen, jeden Moment mit den Bergen zu kollidieren, oder feindliche Piloten zu spät als solche zu erkennen. Ein echte Herausforderung, die ich hoffentlich zu schaffen weiß. Aber jetzt muß ich los, unsere verdienstvollen Piloten zu retten ..."

Die Grafik dieses spannenden Spieles ist umwerfend! Alle Berge und Täler sind vektoriell aufgebaut, d.h. sind vergrößern sich beim näherkommen fließend, wandern ebenso ruckelfrei nach links oder rechts beim Steuern und stellen eine tolle Landschaft dar, die immer auf's neue fasziniert.

Die Instrumente des Raumschiffes sind übersichtlich angeordnet, man hat alles auf einen Blick, was im Nachtflug sehr hilfreich ist.

Die Bedienung der einzelnen Komponenten ist kinderleicht und schnell gelernt, die Anleitung ist verständlich geschrieben.

Der Sound ist Lucasfilm-like. Passend zu jeder Situation immer die entsprechend realistischen Sounds. Sei es das Rumgeballere, die feindlichen Schüsse, das Heranrennen der Piloten, ihr Geklopfe und vieles vieles mehr: Alles stimmt!

Der Preis liegt für deutsches Niveau in der oberen Modul-Kategorie, was aber für so ein Spiel mehr als gerechtfertigt ist. Vergleiche ich diese Spiel mit so vielen anderen, die man in Deutschland bekommen kann, so fesselt mich dieser Thriller mit Abstand am meisten. Sei es wegen der Grafik, wegen des Sounds oder einfach nur, weil mir das Spiel irre Spaß macht. Es motiviert immer wieder auf's neue, fesselt stundenlang. Man stellt sich gerne den immer schwerer werdenden Herausforderungen und fühlt sich dadurch weiter motiviert!

Ein starkes Spiel zu einem vernünftigen Preis.

Steckmodul, DM 29,80 (KE-SOFT)

Marc Becker



Sie sind noch nicht ZONG-Abonnent?

Nutzen Sie jetzt die Gelegenheit, Ihr ZONG-Magazin regelmäßig ins Haus gebracht zu bekommen. Sie sparen nicht nur die Versandkosten, sondern dürfen sich als Extrageschenk einen **Abobonus** aussuchen!

Aber als ZONG-Abonnent genießen Sie noch weitere Vorteile: Bei Bestellungen bei KE-SOFT erhalten Sie pro DM 50,-- geliefertem Warenwert ein Treueherz, für das Sie sich später eine Menge interessante Preise aussuchen können. Sie bekommen damit bei jeder Bestellung eine Rückvergütung in Höhe von ca. 10% des Warenwerts!

Sie wollen informiert sein? Ein ZONG-Abo gewährleistet Ihnen jeden Monat auf über 40 DIN A4 Seiten aktuelle Informationen über alle Neuheiten und Geschehnisse im XL/XE Bereich. Wie Sie sicherlich bereits wissen, müssen wir aus Kostengründen vom Versenden weiterer Neuheiteninfos absehen. Über aktuelle Neuheiten werden wir Sie dafür in ZONG umso ausführlicher informieren.

Mit einem ZONG-Abo unterstützen Sie die gesamte XL/XE Gemeinschaft! Schließen Sie sich an, bleiben Sie dem Atari 8-Bit treu!

Angebot 1

Sie erhalten **6 Monate lang**
Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 35,-

Angebot 2

Sie erhalten **12 Monate lang**
Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1 oder 2
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 65,-

Angebot 3

Sie erhalten **6 Monate lang**
Ihr ZONG-Heft + Programmdiskette
frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1, 2 oder 3
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 55,-

Angebot 4

Sie erhalten **12 Monate lang**
Ihr ZONG-Heft + Programmdiskette
frei Haus, dazu einen
Abobonus Klasse 1, 2, 3 oder 4
nach Wahl aus der Liste
zum Gesamtpreis von nur
DM 100,-

Achtung!

Die folgenden Artikel sind nur noch in geringen Stückzahlen erhältlich. Greifen Sie jetzt zu, bevor es ein anderer tut!

The Pawn

Ein englischsprachiges Grafikadventure von Magnetic Scrolls. Das Spiel besticht durch komplexe Handlung, tolle Bilder und einen hervorragenden Parser, der sogar komplexe Sätze versteht!

Diskette, DM 29,80

Jinxter



Ebenfalls ein englischsprachiges Grafikadventure von Magnetic Scrolls. Wie auch der Vorgänger besticht auch dieses Spiel durch Komplexität, hervorragende Grafiken und einen tollen Parser.

Diskette, DM 34,80

Kaboom

Ein schnelles Spiel auf Steckmodul: Fangen Sie die Bomben, die der Bombenleger wirft. Das Spiel läßt sich sowohl der Joystick als auch der Paddle bedienen und ist auch für zwei Spieler gleichzeitig geeignet!

Steckmodul, DM 14,80

Spiderman



Spiderman, der Superheld, muß in einem Hochhaus alle Diamanten finden. Seine ärgsten Feinde stellen sich ihm in den Weg, doch mit Ausdauer und Intelligenz werden Sie Spiderman in diesem englischen Grafikadventure von Scott Adams helfen können, die Aufgabe zu erfüllen.

Diskette, DM 19,80

Draconus



Nur für kurze Zeit erhältlich! Das Kult-Spiel Draconus bietet Ihnen eine Zeppelin-Mäßig fantastische Grafik und viele Räume, dazu tolle Musik und eine Menge Extras. Lassen Sie sich dieses Action-Adventure nicht entgehen!

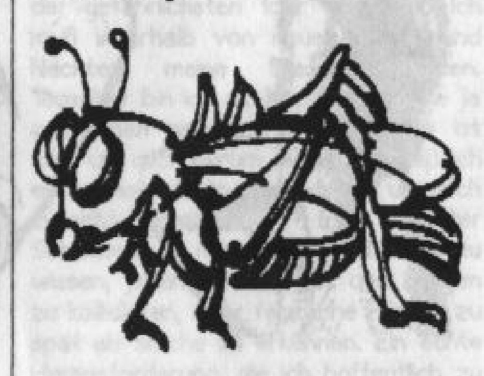
Diskette, DM 29,80

Hovver Bovver

Mit einem geborgten Rasenmäher versuchen Sie, alle 16 Grundstücke zu mähen, bevor Ihr Nachbar kommt und das Ding wiederhaben will. Hetzen Sie Ihren Hund auf den Nachbarn, doch passen Sie auf den Gärtner auf, denn der hat es auf Sie abgesehen. Wenn Sie ein Blumenbeet ummähen, ist ja sowieso die Hölle los ...

Kassette, DM 12,50

Colony



Auf einem fremden Planeten eine Farm zu bewirtschaften, ist wahrlich kein Vergnügen. Wenn dann auch noch feindliche Aliens und viele Krabbelkäfer hinzukommen, möchte man am liebsten nach Hause zurück. Doch daraus wird nichts, denn mit diesem Action-Strategiespiel werden Sie noch einiges zu tun haben.

Kassette, DM 12,50

Little Devil



Um die Prinzessin zu retten, müssen Sie in allen Räumen des Schlosses die verlorenen Seelen retten, bevor diese auf ewig in die Hölle verbannt werden. Eine schöne Grafik und ein aufregendes und lustiges Spiel a la Bomb Jack erwarten Sie.

Kassette, DM 12,50

The Bookkeeper

Wenn Sie endlich Ordnung in Ihre Finanzen bringen wollen, sollten Sie sich THE BOOKKEEPER zulegen. Dieses Programm erledigt mühelos Ihre gesamte Buchführung und läßt sich außerdem mit der CX-85 Tastatur bedienen.

Diskette, DM 19,80



Fiji

In diesem Adventure spielen wir einen Soldaten, der auf den Fiji-Inseln einen Überlebenstest machen soll. Einige Spiele-Freaks werden vielleicht noch herumirren. Ihnen soll mit dieser Lösung und dem Plan nun geholfen werden.

Nachdem wir mit dem Fallschirm auf dem Strand gelandet sind, wenden wir uns nach Westen. Dort liegt etwas, das manche sehr gerne essen, andere mögen es überhaupt nicht. Wie dem auch sei, wir nehmen es mit. In nördlicher Richtung sehen wir einen Piraten. Wir stören ihn lieber nicht bei seiner Beschäftigung und warten zweimal. Nachdem dieser unsympatische Bursche sich davongetrollt hat, treffen wir einen alten Mann. Wir beginnen ein Gespräch mit ihm (wichtig ist, daß wir ihn mit "alter Mann sprechen" anreden) und schenken ihm unseren Fund vom Strand. Dafür erhalten wir einen Ring. Kein schlechter Tausch! Neugierig untersuchen wir den Ring und finden eine lateinische Inschrift, die wir uns merken. Nun trampen wir weiter nach Süden und gelangen an einen Teich. Sollte hier das magische Wasser sein, von dem wir trinken sollen? Nun, wir wagen es - und uns wird ganz schön schwindlig. Urplötzlich befinden wir uns an einem völlig anderen Ort und stehen einem Tiger gegenüber. Oh je, was sollen wir jetzt tun? Zitternd warten wir und überlegen, da verschwindet er wieder. Glück gehabt! Doch was ist das? Wir sind in Treibsand geraten und drohen zu versinken. Wenn der Kommis auch nicht das Gehirn trainiert, die Muskeln auf jeden Fall und so können wir uns herausrollen.

Wer schreit denn da so furchtbar? Unser Selbsterhaltungstrieb läßt uns die Schreie ignorieren (wer weiß, in welchen Schlamassel wir da hineingeraten würden), also halten wir uns die Ohren zu und gehen schleunigst nach Westen. Hier stehen wir vor einer Felswand, die wir hinaufklettern. Langsam zittern uns die Knie! Aber wir müssen durch, darum wenden wir ns nach Norden und folgen dem Rauch, der in der Ferne zu sehen ist.

Die Tarantel



Siehe da, eine Höhle. Sie kommt uns wie gerufen, denn langsam wird es dunkel und wir sind totmüde. Aber sollen wir hineingehen? Lieber nicht, wer weiß, was uns dort erwartet. Also legen wir uns besser vor der Höhle schlafen. Oh Schreck laß nach! Am nächsten Morgen sitzt eine Tarantel auf unserem Bauch! Voller Entsetzen starren wir sie an, doch als sie uns kitzelt, erschlagen wir sie. Wir lassen uns ja sonst gerne am Bauch kitzeln, aber nicht von einer Spinne! Dieses Biest hatte wohl paraphysische Kräfte, denn wir finden uns in einer Grube wieder. Plötzlich erscheinen Eingeborene, die uns befreien. Wir befragen die Männer, und sie bringen uns in ihr Dorf. Hier bleiben wir eine ganze Weile und erholen uns von den Strapazen. Doch dann wollen wir nach Hause - die Sehnsucht nach unserem Spieß hat uns gepackt. Also fliehen wir - ausgerechnet bei einem Vulkanausbruch. Uns fällt glücklicherweise der Spruch auf dem Ring ein. Sollen wir es mit Magie versuchen? Voller Verzweiflung benutzen wir den Spruch und hoppla - wie von Zauberhand geführt - sind wir an einem anderen Ort (Sind wir auf den Fiji-Inseln oder bei Alice im Wunderland?).

Pokerpartie

Wir gehen jetzt nach Norden, wo eine Rauchfahne hochsteigt. Immer diese Umweltverschmutzung. Wieder tauchen Eingeborene auf. Diese sind aber sehr unfreundlich und schleppen und als Gefangene in ihr Dorf. Und hier residiert ein Häuptling, der Kunststücke liebt. Wenn wir noch länger leben wollen, müssen wir uns ein ganz besonderes ausdenken. Himmel hilf, was sollen wir tun? Da kommt er schon, und plötzlich haben wir einen Geistesblitz. Welches Kunststück haben wir doch immer beim Kommis anwenden müssen? Sich unterhalten, ohne zu sprechen! Mann-o-Mann, war der Häuptling davon begeistert! Zum Dank geleitet er uns in eine Stadt. Endlich wieder in der Zivilisation. Und nun werden wir etwas ganz zivilisiertes tun, nämlich in einer düsteren Schenke Poker spielen. Wir gehen auf Flush, haben aber miese Karten. Doch wir setzen unser Pokergesicht auf uns bluffen. Ein Batzen Geld ist unser! Gierig wollen wir mehr und gehen im nächsten Spiel auf Full House. Das hätten wir nicht tun sollen, denn nun sind wir fast pleite und können uns im Süden der Stadt nur noch ein Zimmer in einer schäbigen Herberge leisten. Todesschreie im benachbarten Zimmer jagen uns jedoch wieder auf die Straße!

Home Sweet Home

Der Schrecken nimmt kein Ende: Vor uns steht eine dunkle Gestalt und will sich an uns bereichern. Als ob wir noch etwas wertvolles besitzen. Doch halt, haben wir nicht noch den Ring? Guter Einfall, denn dafür geleitet er uns auf ein Schiff. Wenn wir nun zweimal warten, gelangen wir schließlich in die Heimat. Wir haben den Test bestanden und gerührt schließt uns die "Mutter der Kompanie" in die Arme (Ich freß' einen Besen, wenn das wahr ist!).

Waltraud Müller

SOS-Mangan

Zu den Fragen von Olaf Graul in der letzten Ausgabe hier eine ausführliche Lösung.

Von der Medostation zwei mal nach Süden gehen. Stiefel, Helm und Anzug anziehen. Das Visier am Helm schließen und den roten Knopf an der Wand drücken. Die Luke öffnet sich jetzt in der Decke. Hoch gehen, die Bombe berühren, DEMA hinlegen, runter gehen und den Knopf drücken. Danach keine Schwingen des Todes mehr und mehr Zeit für alles.

Waltraud Müller





Fiji

Start Strand → Strand (Muscheln) → [unbeschriftet] → Pirat → alter Mann (Ring) → Teich (ungiftiges Wasser)

Teich ··· Versetzung ··· → Tiger Treibsand → Felswand → hochklettern → Tal → Pfad

Pfad → vor Höhle (Tarantel, Grube) → Höhle (Tod)

vor Höhle → Dorf → Vulkan (Ring benützen)

Vulkan ··· Versetzung ··· → Tal

Pfad → Dorf (Gefangen, Kunststück) → Stadt → Schänke (Poker) → Straße → Hotel (Zimmer) → Straße (Matrose) → Schiff → Ende

Tod ··· Tod (Strand)

Tod (Tiger Treibsand)

Waltraud Müller

Cheats

Desmond's Dungeon

(Diskversion)

Freezer: $1042,X = Leben.
Editor: Sektor 64, Byte 15 von 03 in FF ändern = 255 Leben.

Dropzone

Freezer: $5122,A9 = Unsterblichkeit; $05AC,X = Anzahl der Leben; $05AB,X = Anzahl der Smartbombs.
Editor: Sektor 7, Byte 22 von 03 in FF ändern = 255 Leben.

Green Beret

Freezer: $4ECD,X = Leben; $06CC,X = Leben, $5122,A9 = Unsterblichkeit.

Head Over Heels

Freezer: $75F5,X = Anzahl der Früchte; $75EF,X = Speed; $75F0,X = Sprung.

H.E.R.O.

Freezer: $9C01,60 = Alle Gegner weg.

Bruce Lee

Freezer: $0026,X = Leben (kleiner als 129!).
Editor: Sektor 103, Byte 112 von 04 in 63 ändern = Beide Spieler haben 99 Leben.

The Goonies

Editor: Sektor 45, Byte ab 01 (CE, 2C, 11) in 4C, 4F, 07 ändern = Unendliche Leben.

Starquake

Freezer: $00D5,X = Feuerkraft; $00D2,X = Anzahl der Leben.
Editor: Sektor 111, Byte 68 von 04 in FF ändern = 255 Leben.

Spelunker

Editor: Sektor 28 ab Byte 2D (A6, CB, 3D, 20) in A2, 07, 86, CB ändern = unendliche Leben.

Zone X

(Diskversion)

Freezer: $059E,FF = Zeitablauf; $059A,FF = unendliche Leben.
Editor: Sektor 81 (dez), Byte 0B (hex) von 05 in FF ändern = 255 Leben.

Gunfighter

Freezer: $83C4,X = Munition; $83C6,X = Leben.
Editor: Sektor 6, Byte 24 von 03 in FF ändern = 255 Leben.

Donkey Kong Jr.

Freezer: $89,X = Leben Spieler eins und zwei.
Editor: Sektor 6, Byte 15 von 03 in FF ändern = 255 Leben.
Spezialtrick: In den Pausenmodus gehen, SHIFT drücken und BOOGA eingeben. Danach "S" für nächsten Level oder "K" für keine Kollisionsabfrage drücken.

Joe Blade I

Freezer: $3AD4,$60 = Unsterblich; $4BC2,X = Keys; $68A$,X = Men.

Jet Set Willy

Freezer: Vor Spielbeginn $38DF, nach Spielbeginn $46F3 = Neue Bildschirmleben, maximal $80.
Editor: Sektor 119, Byte 96 in $50 ändern = 80 Leben. Dies ergibt allerdings nur eine Trainerversion, da die untere Infozeile (Zahl der Items) durch die erhöhte Lebenszahl nicht mehr lesbar ist.

Kissin' Cousins

Freezer: $6825 und $75A1,X = Leben.

Drol

Editor: Sektor $13 und 316 (dez), Byte 78 von 04 in FF ändern = 255 Leben.

Flip & Flop

Freezer: $0087,99 = Anzahl der Leben; $008E,99 und $008F,99 = Zeitablauf.

Jet Boot Jack

Freezer: Adresse 7333,BC = Unendliche Leben; Adresse 2464,X = Leben Spieler eins; Adresse 2465,X = Leben Spieler zwei.
Editor: Sektor 76, Byte 11 von 05 in FF ändern = 255 Leben.

Waltraud Müller

STOP!



Als Spielefreak haben Sie sicherlich einige Tips & Tricks oder Lösungen zu schwierigen Spielen herausgefunden, die auch für die anderen Leser interessant wären. Senden Sie uns Ihre Spieletips zu, für jeden veröffentlichten Tip bekommen Sie eine Einkaufsgutschrift in Höhe von DM 5,--, für Adventurelösungen sogar bis zu DM 40,--. Natürlich sind auch Karten und Pläne willkommen.

Senden Sie Ihre Tips an die Redaktion ZONG, Kennwort "Spieletips", Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4. Wir warten gespannt auf Ihre Einsendung!



PD-Software

Diesem Monat gibt es wieder viel neues im PD-Angebot von KE-SOFT. Von der Qualität der einzelnen Disketten gesehen sind die in dieser Ausgabe vorgestellten neuen PD's fast nicht zu übertreffen.

Super-Frogs

Um eine spielbare Demoversion eines Spieles aus den USA handelt es sich bei Superfrogs. Man steuert einen kleinen Drag, äh, ich meine Frosch so durch die Gegend und muß allerlei Gesindel und anderen Gefahren ausweichen. Damit das Ganze nicht zu langweilig wird, sind verschiedene Spielarten eingebaut, die berühmteste dürfte die Pac-Man Variante sein, ich meine vom Prinzip her. Insgesamt ein Spiel, das voll überzeugen kann, und das nur bei der Demoversion. Schade, daß dieses Spiel nie bei uns erschien.

They Are Coming

Hierbei handelt es sich um eine Diskette, auf der mehr als 15 verschiedene gute bis sehr gute Spiele gesammelt sind.

Bei "Deathzone" kann man seinen Gleiter nach links und rechts durch die scrollende Planetenoberfläche fliegen und muß dabei feindliche Kugeln mit dem Zielcomputer ins Visier nehmen und vernichten, bevor sie das eigene Raumschiff rammen. Die Grafik ist recht gut und bunt.

Bei "Troll War" steuert man einen kleinen Wicht am linken Rand rauf und runter und muß Centipede mäßig die Ankunft der Feinde, die von rechts kommen, verhindern. Also maximale Feuerkraft. Für zwischendurch mal Spielen ist dieses Spiel mehr als gut!

"Blast" führt einen nun ins All. Am oberen Rand heizt der feidliche Jäger von links nach rechts und umgekehrt und läßt desöfteren kleinere Kampfjäger aussenden, die es abzuballern gilt. Jedes feindliche Schiff bleibt solange im Screen, bis es abgeballert wurde. Mit jedem Level wird die Reichweite der eigenen Waffe zurückgesetzt. Ganz nett, dieses Spiel ...

Durch ein Asteroidenfeld fliegt man bei "Battle In The B Ring". Gute und bunte Grafik machen auch dieses Spiel recht interessant.

Ebenfalls durch ein Asteroidenfeld fliegt man bei "Cosmic Defender". Nur kommen einem hier auch mal feindliche Flieger, verschieden schnell, verschieden aussehend und schön bunt entgegen. Auch gibt es versperrte Durchgänge, die man erst durchqueren kann, wenn man mindestens einen der beiden Generatoren, die den Laserstrahl speisen, zerstört hat.

"Shooting Stars" ist nun mal ein etwas einfacheres Spiel, bei dem man nicht durch die Gegend ballern muß. Die Aufgabe besteht darin, die eigene Figur so zu steuern, daß sie nicht mit den fliegenden Punkten kollidiert. Daß alles in einem Viereck stattfindet, erleichert die Aufgabe nicht unbedingt.

Mehr in Richtung Such- und Sammelspiel geht "Bonk". Man steuert einen Gnom, der die blauen Wände ebenso nicht berühren darf, wie seine Feinde. Grüne Wände kann er zerstören und somit passieren. Es gibt viel zu sammeln in den Labyrinthen.

Man nehme als Zutaten ein Schach- und ein Rollenspiel freier Wahl, gebe diese langsam rührend in eine große Schüssel und aus dem was übrigbleibt, wird eine Diskette geformt und gebacken. Heraus kommt "Clash Of Kings". Ein Schachspiel, mit neuen Figuren und das erste Schachspiel, bei dem ein Wald im Weg steht!

Richtig heizen kann man wieder bei "Incoming". Man kann seine Kanone auf dem Boden nach links und rechts steuern und muß dabei die Teile, die herabfallen, abballern, da diese Mauern bauen und somit mit der Zeit den Schußwinkel einengen. Je nach Level geht es gegen Hubschrauber oder Schuttles. Schüsse kosten Punkte.

Das zehnte Spiel dieser Diskette nennt sich "Maze War" und das Ganze spielt in einem kleinen Labyrinth, wo sich zwei schießwütige Spieler im Duell sehen. Man kann Wände abballern und sollte somit bald den Gegner niedermetzeln. Doch Vorsicht, jede zerstörte Mauer könnte einen selber zum Gejagten machen.

Richtig chaotisch wird's bei "Syntron". Man ist in einem Viereck eingesperrt und muß versuchen, alles was sich bewegt, abzuballern. Ganz schön schnell, kaum zu schaffen ...

"Elevator Repairman" ist wieder ein Spiel, bei dem man weniger ballern muß. Man muß versuchen, die kleine Figur von links nach rechts, bzw. umgekehrt laufen zu lassen, so daß sie nicht mit den Fahrstühlen, die da auf- und abfahren, kollidiert. Ist man am anderen Bildschirmende angekommen, geht's ein Stockwerk höher. Das Problem ist, daß das zu steuernde Objekt nicht wieder anhält, wenn es in einem Stockwerk mal gestartet wurde. Richtig spaßig und motivierend!

"Tron" heißt das nächste Spiel. Abweichungen zu sonstigen Versionen: Man steuert seinen Lichtstrahl gegen zwei verschiedene Computergegner.

Wurm darf sich nicht in den Schwanz beißen. Das ist die Beschreibung zu "Cobra". Irre schnell das Teil!

"Subs" ist da wieder besser. Man steuert am unteren Rand sein Boot und muß die am oberen Rand fahrenden Schiffe abballern und versenken. Natürlich sollte man den Salven der feindlichen Schiffe ausweichen. Schnell und gut und zudem gute, bunte Grafik.

Endlich fertig. Insgesamt eine PD-Disk, die ihr Geld mehr als wert ist! Spieler finden auf dieser Diskette ein wahres Schlaraffenland!

World Of Wonders

Eine Demo aus Dresden ist dieses Teil hier. Nachdem man mal die Disk so bootet, erwartet einen ein schönes Titelbild, das mit schönen grafischen Effekten auf- und abbaut. Man gelangt nun in den ersten Teil der Demo. Man sieht oben einen sehr bekannten Pharao und ein genialer Sound röhrt aus den Boxen, zusammen mit Digi-Drums. Dazu noch ein deutschsprachiger Scroller und ab geht's zum nächsten Part. Dieser ist ein Menü, in welchem man sich aus verschiedenen Sound-Stücken mal eins per Cursortasten heraussuchen kann. Alle aufgeführten Sounds sind nicht geklaut, sondern vom Programmierer selbst mit Softsynth entwickelt. Megastarke Hüllkurven und geniale Effekte lassen diese Soundstücke zu

einem wahren Ohrenschmauß werden! Diese Sounds, wow, genial, ... (von der Redaktion gekürzt).

Nipsi-Demo

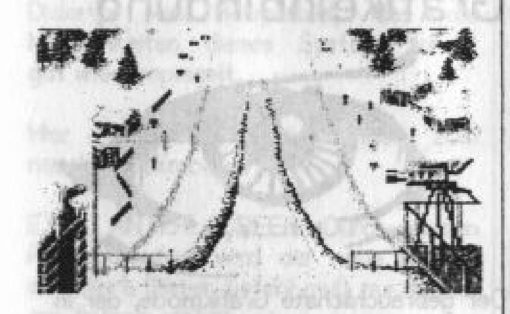
Und wieder etwas für die mindestens 18jährigen unter den ZONG-Lesern. Einige Digi-Bilder, die ursprünglich vom Brotkastencomputer stammen, bei der Männlein und Weiblein schlimme Dinge tun. Man erhält tiefen Einblick.

Markus Rösner

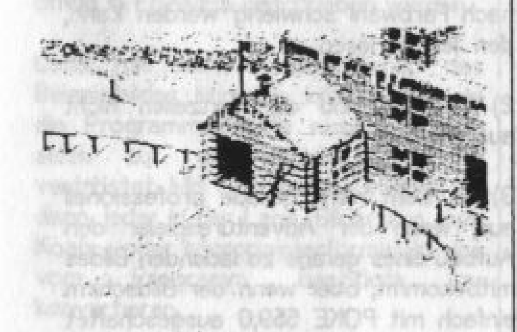
Aktuelle Angebote

Achtung:
Nur solange Vorrat reicht!

Winter Challenge



Das vielgesuchte Spiel nun endlich zu haben! Die offiziellen Olympischen Winterspiele für Ihren XL/XE. Fünf aufregende Disziplinen sind zu schaffen: Skispringen, Abfahrtslauf, Bobrennen, Riesenslalom und Biathlon. Das Spiel bietet eine fantastische Grafik, z.T. in dreidimensionaler Darstellung, viele Musiken und natürlich den bekannten Practice-Modus. Geliefert auf zwei Doppelseitigen Disketten incl. Anleitung.



Disk, DM 24,80

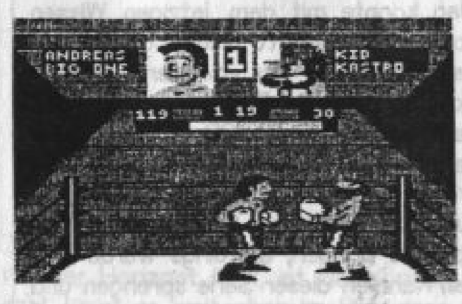
Silent Service



Noch eine Rarität für Ihren XL/XE! Die atemberaubende U-Boot Simulation von Micropose jetzt endlich lieferbar. Steuern Sie Ihr U-Boot und kämpfen Sie gegen feindliche Schiffe. Diese realistische Simulation bietet neben atemberaubender Grafik auch viele Szenarios zum Nachspielen geschichtlicher Begebenheiten. Bestellen Sie dieses mit vielen Preisen ausgezeichnete Programm noch heute!

Disk, DM 29,80

Fight Night



Ein spannender Boxkampf gegen einen selbstgewählten Gegner, das bietet Ihnen FIGHT NIGHT. Doch gerade dann, wenn Sie glauben, einen Gegner zu kennen, trumpft er mit einen Super-Punch auf und zerbröselt Sie in Stücke! Natürlich scheuen die Gegner sich nicht, ein paar faule Tricks einzusetzen. Dagegen hilft nur eines: Mit dem integrierten Construction Kit basteln Sie sich einen eigenen superstarken Boxer und trainieren ihn bis zum Umfallen. Und dann geht's rund ...

Disk, DM 29,80

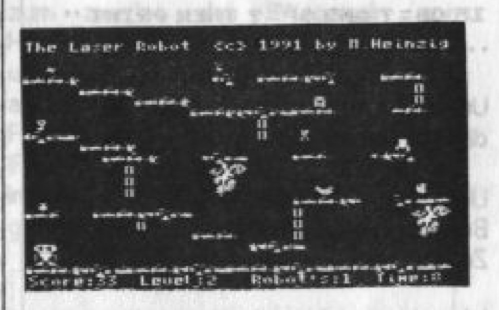
Math Encounter



Viele haben schon danach gefragt: Ein Mathe Lernprogramm für Kinder. Vor Spielbeginn lassen sich die Rechenart sowie der Schwierigkeitsgrad einstellen. Im Spiel soll das Kind versuchen, attackierende Raumschiffe mit der richtigen Lösung zu beschießen. Lernerfolg garantiert! (Auch für Erwachsene geeignet.)

Disk, DM 29,80

The Laser Robot



Mit Ihrem Roboter müssen Sie versuchen, die radioaktiven Gegenstände zu bergen. Viele Level und eine lustige Grafik und Animation machen dieses Climb & Jump Game zu einem Renner! Nehmen Sie sich in acht, die Feinde lauern hinter jeder Ecke auf Sie. Mit einem gezielten Schuß weggepustet und der Weg ist frei! Nur noch diesen Gegenstand und ab geht's zum nächsten der über 50 Level ...

Disk, DM 24,80



Adventure Programmierung

Nach Abschluß des Codiersprachen Systemes kann man langsam anfangen, an das Thema "Grafik" zu denken. Lesen Sie, was es damit auf sich hat.

Sicherlich haben Sie die letzten Monate damit verbracht, den Stoff der letzten ZONG-Ausgaben genau zu analysieren. Darum will ich mich auch nur noch relativ kurz mit dem letzten Beispielprogramm zum Thema Codiersprache befassen.

Erinnerung

Nachdem das Programm die Prozedur RAUMDATEN_LESEN durchlaufen hat, sind folgende Varablen für den weiteren Verlauf relevant:

RI(1): Enthält die Raumnummer des Raumes, in den man gelangt, wenn man Raum SP in Richtung Norden verläßt.

R(2) bis R(4): Analog in die Richtungen Osten, Süden und Westen.

ANZOBJ: Anzahl der Bedingungszeilen der Form:

```
IF OB=? AND SP=? THEN PRINT "
..."
```

Unter(I): Enthält die Objektnummer für die I-te Bedingungszeile.

Unter$: Enthält für jede Bedingungszeile, im Abstand von 120 Zeichen, den jeweiligen Text.

Interessant ist noch der Aufbau der Prozedur UNTERSUCHEN, die mit Hilfe der Variablen OB und SP (und eventuell OBJ(I)) die Aktionen ausführt.

Ab Zeile 1100 kommen unsere codierten Bedingungszeilen zum Einsatz. Dabei wird einfach mittels einer Schleife überprüft, ob der Wert von OB im eindimensionalen Feld UNTER(I) vorhanden ist. Wenn ja, wird der entsprechende Text auf den Bildschirm geprintet. Ist doch einfach, oder?

Leider kann ich das Thema noch nicht ganz abschließen, da sich im letzten Beispiellisting Fehler versteckt hielten. Vielleicht sind sie Ihnen gar nicht aufgefallen, aber ohne folgende Änderungen lassen sich einige Aktionen in zu vielen Räumen durchführen.

```
1022 IF OB=5 AND SP=4 AND
OBJ(4)=0 THEN ? "Hier liegt
eine Tasche.":OBJ(4)=SP:GOTO
1185
1030 IF OB=2 AND SP=7 AND
OBJ(3)=0 THEN ? "Hier liegt ein
Schaedel.":OBJ(3)=SP:GOTO
1185
1035 IF OB=7 AND OBJ(2)=0 AND
SP=2 THEN GOTO 1037
1036 GOTO 1040
1037 ? "Ein Holzkreuz und ein
Grabstein sind be-sonders
auffaelligg.":OBJ(1)=SP:OBJ
(2)=SP:GOTO 1185
1210 IF OB=9 AND SP=8
```

<Anmerkung der Redaktion: 1035 bis 1037 hätte man auch übersichtlicher mit der IF ... ELSE ... ENDIF Struktur machen können. Hier: IF OB=7 AND ... SP=2:? "Ein ... :GOTO 1185:ELSE: GOTO 1040:ENDIF>

Der Schritt zur Codiersprache

Man könnte mit dem jetzigen Wissen noch einen Schritt weiter gehen und den Interpreter so erweitern, daß er nicht nur einfache Bedingungen mit den Variablen SP und OB erkennt und daraufhin nur eine einzige Aktion (Text printen) ausführt. Denkbar wäre es auch, die Variablen OBJ(), RI(), ... ins Spiel zu bringen, allerdings würde das den Rahmen dieser Serie sprengen und der Nutzen wäre fragwürdig. Wem diese Art der Adventureprogrammierung gefällt, kann sie ja noch weiter ausbauen, ich dagegen widme mich nun einem ganz anderen Thema, das schon fast zum Adventure dazugehört, wie die Butter auf's Brot, nämlich die Grafik!

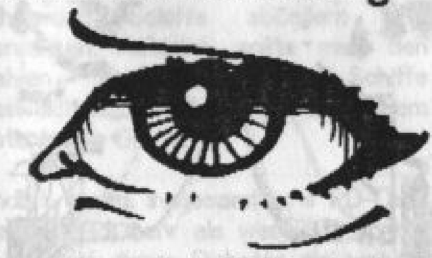
Grafikadventures

Neben den bereits besprochenen Features weisen die meisten Adventures außerdem noch eine hervorragende optische Präsentation auf. Für jeden Raum des Adventures existiert ein Bild, welches den Spieler mehr oder weniger gut über spielwichtige Dinge und deren Umfeld informiert.

Wenn wir uns dazu entschließen, und ich würde jedem dazu raten, auch unser Adventuresystem durch Bilder zu ergänzen, müssen wir uns erst über deren Funktion im klaren sein. Erstens gibt es die Möglichkeit, ein voll spielbares Textadventure mit Bildern zu verschönern. Die Bilder spielen dann für die Lösung der Rätsel keine Rolle, außerdem ist es nicht notwendig, für jeden Raum ein Bild parat zu haben.

Die Qualität der Grafiken ist in solchen Adventures zumeist sehr hoch. In anderen Adventures ist die Grafik fester Bestandteil des Spiels und bietet oftmals wichtige Hinweise zur Lösung. Für welche Möglichkeit Sie sich entscheiden, ist eigentlich egal, obwohl ich eher zur ersten tendiere, denn die Masse ist nicht entscheidend, sondern die Klasse.

Grafikeinbindung



Der gebräuchlichste Grafikmode, der in Adventures Verwendung findet, ist sicherlich GRAPHICS 15. Darum wollen wir diesen Modus auch in unseren Adventures verwenden.

Jeder, der selbst einmal versucht hat, den eingebauten Grafikmodus 15 für die Abenteuerprogrammierung zu nutzen, wird sehr schnell auf einige Hindernisse gestoßen sein:

1) Beide Grafikmodi (15 und 0) benutzen die selben Farbregister, so daß es je nach Farbwahl schwierig werden kann, den Text zu lesen.

2) Oftmals sind die Textzeilen nicht ausreichend.

3) Es sieht nicht gerade professionell aus, wenn der Adventurespieler den Aufbau eines gerade zu ladenden Bildes mitbekommt, oder wenn der Bildschirm einfach mit POKE 559,0 ausgeschaltet wird.



Eine Lösungsmöglichkeit bietet das Programmbeispiel dieser Ausgabe. Wichtig und universell sind die Zeilen 30000 bis 30470. Darum empfehle ich diese mit LIST"D:SCREEN.LST",30000,30470 als List-File auf Diskette abzuspeichern. Dieser Listfile dient zur Installation des Adventurescreens und wird mit ENTER "D:SCREEN.LST" in das bestehende Programm dazugeladen.

Der Installations-Programmteil

Da die Grafik in einem bestimmten Format auf der Diskette vorliegen muß, gibt es als Zugabe zu diesem Programm in der nächsten Ausgabe den Grafik-Grabber, mit dem es ohne Schwierigkeiten möglich ist, aus Koala- oder Micropainter-Bildern die Grafiken für unsere Grafik-Screens herauszugrabben.

Um schon einmal ein bißchen herumzuexperimentieren, ist auf der Diskette ein Beispielbild, das die Möglichkeiten dieses Systems recht gut wiederspiegelt.

Hier nun einige Erläuterungen zum neuen Grafikmodus:

EXEC ANTIST_SCREEN: Durch diesen Prozeduraufruf wird der neue Modus installiert. Dieser Befehl muß nur einmal am Anfang stehen.

EXEC GRAFIK_EIN: Wie der Name schon sagt, wird hiermit die Grafik eingeschaltet.

EXEC GRAFIK_AUS: Die Grafik wird ausgeschaltet und der vorhandene Platz durch Zeilen im Grafikmodus 0 genutzt.

EXEC GRAFIK_LADEN: Zuvor muß der Filename des zu ladenden Bildes als String in FNAME$ geschrieben werden.

Leser, die nicht in den Genuß des Beispielbildes kommen können, da sie die Programmdiskette nicht besitzen, seien auf die nächste Ausgabe vertröstet. Mit dem Grafik-Grabber ist dann jeder in der Lage, Bilder aus dem Koala- oder Micropainterformat in das vom Programm benötigte zu konvertieren.

Stefan Söllbrandt

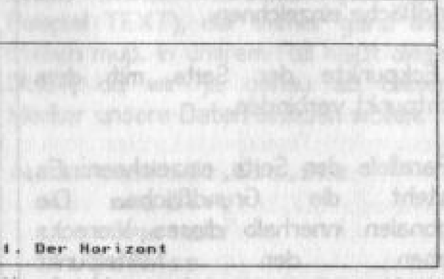
Grafikentwurf

Diesmal geht es um verschiedene Fluchtpunkt-Perspektiven, wie man Sie erstellt, und was das Ganze überhaupt ist!

Das letzte Mal haben wir uns eine Art perspektivischer Abbildung in der Parallelperspektive angesehen. Diese Art ist eigentlich nur für technische Zeichnungen oder Computergrafiken interessant. Aber eben damit beschäftigen wir uns ja.

Nun möchte ich Ihnen aber eine etwas gehobenere Methode zur räumlichen Darstellung nahelegen: Die Fluchtpunkt- oder Zentralperspektive. Alle Spiele mit Vektorgrafik bauen auf diesem Verfahren auf, was aber mit Abstand das schwierigste ist, wenn man es in einer annehmbaren Zeit auf dem Computer realisieren möchte. Aber es geht hier zum Glück nur um Standbilder und keine Vektorgrafik.

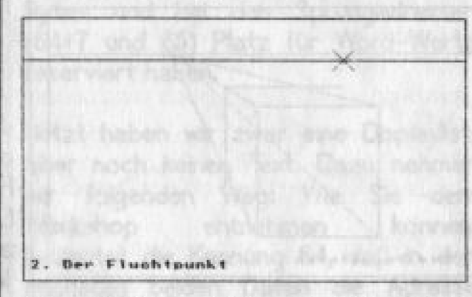
Schauen wir uns einmal Bild 1 an. Dort sehen wir nur einen Strich, der den Horizont symbolisiert. Das ist an sich noch nichts weltbewegendes, aber der Horizont ist nun mal unentbehrlich für die Fluchtpunktperspektive. Das heißt, der Fluchtpunkt (der Dreh- und Angelpunkt des Bildes) liegt auf dem Horizont.



1. Der Horizont

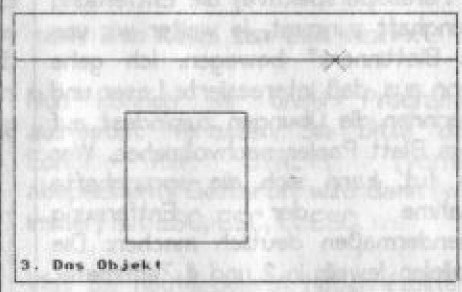
Wo der Horizont liegt, ist dabei völlig egal. Liegt er weit oben im Bild, dann wird das, was später eingezeichnet wird, auf oder über dem Boden sein, ein entsprechend tiefer Horizont verlegt die Gegenstände in etwas höhere Lüfte. Es kann sogar vorkommen, daß der Horizont gar nicht im Bild selbst liegt, sondern irgendwo darunter oder darüber. Das macht im Prinzip nichts, wenn wir mit Bleistift und Papier arbeiten, da wir uns ja einen Horizont auf die Tischplatte malen können, und dann ins Papier von dort aus hineinzeichnen können. Bei der Arbeit am Computer erfordert dieser Spezialfall aber viel Augenmaß, da wir mit dem Cursor ja (leider?) nicht aus dem Bildschirm herausfahren können ... ERROR 141!

Das zweite Bild zeigt nun, daß ein Fluchtpunkt eingezeichnet wurde, d.h. wir haben den Punkt festgelegt, auf den sich die Perspektive bezieht.



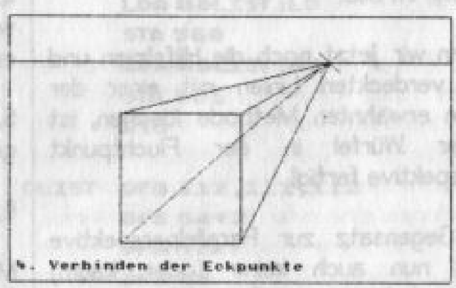
2. Der Fluchtpunkt

Als Objekt, daß dreidimensional gezeichnet werden soll, wähle ich jetzt einen einfachen Würfel und male die mir zugewandte Seite ins Bild.



3. Das Objekt

Dann werden die Eckpunkte des Quadrates (das ein Würfel werden soll) mit dem Fluchtpunkt verbunden. Auf dem Papier macht man das dünn mit Bleistift, auf dem Computer sollten wir uns (sofern wir in einem Farbgrafik-Modus arbeiten) eine Farbe auswählen, die wir hinterher wieder gut verschwinden lassen können. Da wäre zum ersten die Möglichkeit des "Wegfüllens", daß heißt Füllen der Hilfslinien mit der Hintergrundfarbe, zum zweiten das "Wegpixeln von Hand", also das manuelle Beseitigen unserer Konstruktions-Spuren, als auch zuletzt das "Wegkopieren". Diese Funktion ist in der neuen Version von IPES (Aegaeis Softscape) implementiert und macht wirklich großen Spaß!

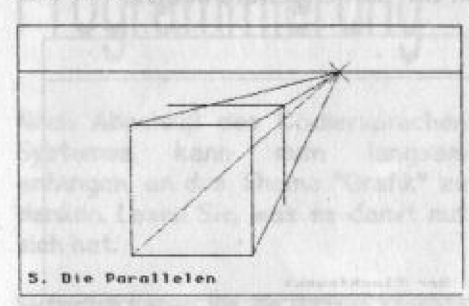


4. Verbinden der Eckpunkte

Wie wir nun sehen können, ersetzt die Zentralperspektive den 45 Grad-Winkel der Parallelperspektive. Die Waagerechten und Senkrechten bleiben jedoch erhalten. Wenn man mit mehreren Fluchtpunkten arbeitet, gibt

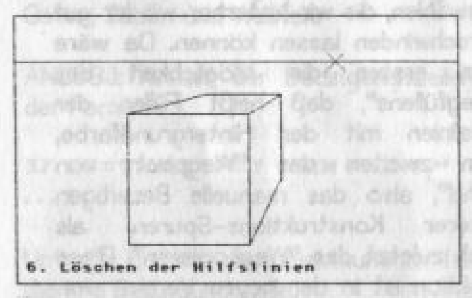


es hinterher kaum noch waagerechte oder senkrechte Linien im Bild, was die Grafik sehr dynamisch macht, aber darauf kommen wir in einer späteren Folge zurück. Wir bleiben ersteinmal bei unserem Bild.



5. Die Parallelen

Wir zeichnen, wie man es in Bild 5 sieht, nun die Parallelen der horizontalen und vertikalen Linien ein. Dazu braucht man etwas Augenmaß, da (anders als bei der Parallelperspektive) die Entfernung sprunghaft zunimmt, je weiter wir uns "ins Blattinnere" bewegen. Ich gehe davon aus, daß interessierte Leser und Leserinnen die Übungen zumindest auf einem Blatt Papier nachvollziehen. Wer dies tut, kann sich die sprunghafte Zunahme der Entfernung folgendermaßen deutlich machen: Die Parallelen jeweils in 2 und 4 Zentimeter Abstand von der Ursprungslinie einzeichnen. Kaum zu glauben, daß die hintere Linie faktisch "nur" doppelt soweit weg ist. Wenn man in dieser Richtung weiter experimentiert, kommt man zu den verblüffendsten optischen Täuschungen ...

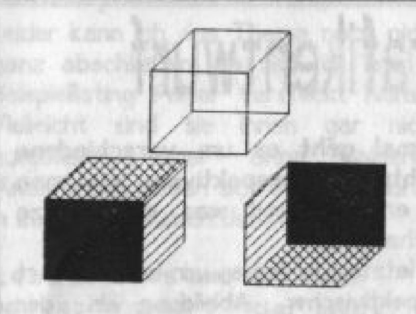


6. Löschen der Hilfslinien

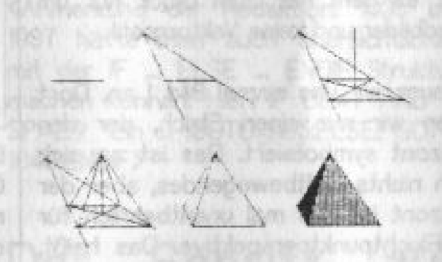
Es sei übrigens noch angemerkt, daß sich die beiden Parallelen auf einer Kante des Würfels schneiden müssen, so wie im Bild.

Wenn wir jetzt noch die Hilfslinien und die verdeckten Linien mit einer der eben erwähnten Methode löschen, ist unser Würfel in der Fluchtpunkt Perspektive fertig!

Im Gegensatz zur Parallelperspektive sind nun auch keine (oder kaum) Verwechslungen möglich, da man nach ihr einen Körper immer auf zwei verschiedene Arten auffassen kann. Das Bild zeigt uns die beiden Möglichkeiten deutlich.



Jede Kante des Würfels hat einen anderen Winkel im Bezug auf den Horizont, wie in Wirklichkeit, laufen die Linien mit zunehmender Tiefe zusammen. In dieses Bild können wir jetzt noch andere Objekte einzeichnen, vielleicht eine Kugel (die man NICHT perspektivisch im Sinne von Hilfslinien aufbereiten muß) und eine Pyramide. Das wäre dann in etwa das ELECTRONIC ARTS-Logo. Aber wie entwirft man nun eine Pyramide? Nun, da müssen wir das Anwenden, was wir in dieser und der letzten Ausgabe gelernt haben.



Von links nach rechts:

1. Fluchtpunkt festlegen. Eine Seite der Grundfläche einzeichnen.

2. Eckpunkte der Seite mit dem Fluchtpunkt verbinden.

3. Parallele der Seite einzeichnen: Es entsteht die Grundfläche. Die Diagonalen innerhalb dieses Vierecks ergeben den Mittelpunkt (=Schnittpunkt). Auf ihm wird die Höhe der Pyramide errichtet.

4. Die Eckpunkte der Grundflächen werden mit der Höhe verbunden. Es entstehen Seiten.

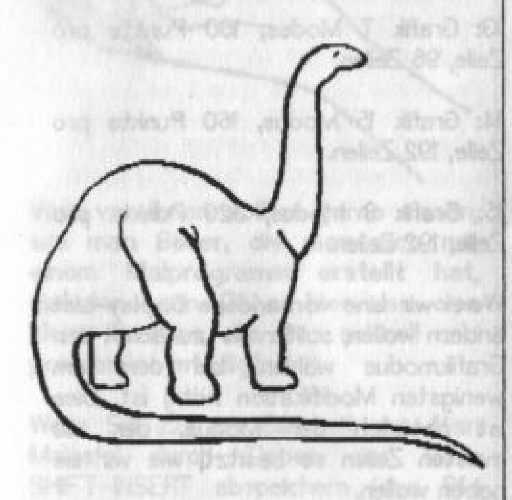
5. Hilfs- und verdeckte Linien werden gelöscht.

6. Füllungen ganz nach Belieben. Voila!

Mit dieser Methode, die erstmals in der Renaessance von Menschen wie Leonardo da Vinci und Micheangelo benutzt wurde, können wir auch heute noch ungewöhnliche Schriftzüge ganz gehörig aufpeppen.



Assembler



Diesmal geht es um die Erstellung einer Displaylist sowie um einige Assembler-spezifische Feinheiten des ATMAS II.

Das Thema Displaylist wird hier nur oberflächlich angeschnitten, da es sehr ausführlich in dem Workshop dieser Ausgabe behandelt wird.

Es gibt also zwei Möglichkeiten, die Displaylist zu verändern: Die eine ist, die Werte im Speicher zu verändern, auf die der Computer zugreift, die andere ist, sich eine völlig neue zu erstellen und dann den Rechner auf diese Liste zugreifen zu lassen. Letztere Möglichkeit wollen wir nun benutzen.

Das Hauptprogramm, daß die Displaylist einrichten soll, ist nur sehr kurz. Die einzige Aufgabe besteht darin, die Werte der Adressen 560 und 561 (also die Adressen, die dem Computer die Anfangsadresse der Displaylist mitteilt) auf einen neuen Wert zu setzen. Das geht so:

```
ORG $A800
LDA #DLIST:LO
STA 560
LDA #DLIST:HI
STA 561
RTS
```

Das #DLIST kommt Ihnen vielleicht bekannt vor. Bei der Textausgabe in der letzten Ausgabe hatten wir den Befehl

```
LDA TEXT,X
```

Es wurde der Inhalt des X. Position von TEXT gelesen. Setzt man nun vor TEXT (ohne X) ein #, so würde nicht der Inhalt von Text, sondern die Nummer der Speicherstelle, an der der Inhalt von Text beginnt, in den Akku geschrieben.

Ein Adresse besteht, wie Sie ja inzwischen wissen, aus einem Low- und einem High-Byte. Deshalb habe ich zum besseren Verständnis hinter die beiden LDA-Befehle noch :LO und :HI geschrieben. Diese Kennungen können Sie auch weglassen, sie dienen nur zum besseren Verständnis und als Dokumentation.

Nehmen wir nun einmal an, daß die Displaylist bei $A850 beginnt, d.h. die Daten, die zum Aufbau der Displaylist beötigt werden, sind ab Speicherzelle $A850 abgelegt. Wir könnten nun genauso schreiben:

```
ORG $A800
LDA #50
STA 560
LDA #A8
STA 561
RTS
```

Der ATMAS würde dann automatisch die richtigen Werte einlesen.

Zurück zu unserem ersten Programm: Wir müssen nun unsere Displaylist mit einem Merker versehen (wie zum Beispiel TEXT), der immer ganz links stehen muß. In unsrem Fall haißt dieser DLIST, da wir ja genau ab diesem Merker unsere Daten einlesen wollen.

```
DLIST  DFB 112,112,112
       DFB 64+7
       DFW TEXT
       DFB 65
       DFW DLIST
```

Dieses Konstrukt soll unsere Displaylist darstellen. Die Bedeutung der Werte entnehmen Sie bitte dem Workshop. Doch was heißt DFB und DFW? Dies sind keine Assemblerbefehle, sondern weisen der Stelle, an der Sie stehen, Daten zu, genau wie der DATA-Befehl in BASIC.

Nur gibt es einen entscheidenden Unterschied: Man muß unterscheiden, ob man man Byte-Werte (0-255) oder Word-Werte (0-65535) ablegen will. Bei einem Byte-Wert reserviert der Atmas an diese Stelle eine Byte, in das er den angegebenen Wert hinein schreibt. Bei einem Word-Werte reserviert er an dieser Stelle zwei Byte Platz und schreibt den Wert dann in diese beiden Byte hinein.

Logisch also, daß wir bei den Displaylist-Instruktionen Platz für Byte- und bei den Sprungadressen (64+7 und 65) Platz für Word-Werte reserviert haben.

Jetzt haben wir zwar eine Displaylist, aber noch keinen Text. Dazu nehmen wir folgenden Weg: Wie Sie dem Workshop entnehmen können, bedeutet die Kennung 64, daß in den nächsten beiden Daten die Adresse des Bildschirmanfanges steht. Was wir also nun tun müssen, ist ab der Speicherstelle TEXT unseren Text zu schreiben.

```
TEXT ASC %DAS IST EIN TEXT%
```

Nun können wir unser Programm austesten. Verlassen Sie bitte den Editor mit CTRL+Y (vorher abspeichern). Gestartet wird dann (wie immer) mit ESC, ESC, U, ESC.

Was Sie heute gelernt haben (sollten) ist:

- Daß man Adressen nicht festlegen muß, sondern diese vom ATMAS berechtnet werden können (#DLIST).

- Daß es auch andere Textausgabe gibt (mit Hilfe der Displaylist).

- Daß es einen DATA-Befehl gibt.

- Wie man in Assembler eine Displaylist erstellen kann.

Probieren Sie es doch mal aus, indem Sie Ihr Wissen aus dem Workshop mit dem dieses Kurses verknüpfen. Dazu das vollständige Listing:

```
       ORG $A800
       LDA #DLIST:LO
       STA 560
       LDA #DLIST:HI
       STA 561
       RTS
DLIST  DFB 112,112,112
       DFB 64+7
       DFW TEXT
       DFB 65
       DFW DLIST
TEXT ASC %DAS IST EIN TEXT%
```

Frederik Holst

Gemischte Grafikmodi



Daβ ein Bildschirmaufbau nicht immer aus dem üblichen Grafikmodus bestehen muβ, sieht man in vielen Spielen und Demo's. Doch wie bringt man den Atari eigentlich dazu, verschiedene Grafimmodi gleichzeitig darzustellen?

Der Bildschirmaufbau des Atari wird bestimmt durch die Display-List. Auf deutsch bedeuted das "Anzeige-Liste" und hat auch diese Bedeutung: In dieser Liste steht, aus welchen Grafikmodi der Bildschirm zusammengesetzt ist. Die Zusammensetzung erfolgt immer Zeilenweise, d.h. wir können theoretisch in jeder Zeile einen anderen Grafikmodus wählen.

Der Atari legt die Display-List an einer bestimmten Adresse ab, die wir durch DPEEK(560) ermitteln können. Die Display-List baut sich aus mehreren Arten von Daten auf: Sprunganweisungen, Leerzeilenbefehle, Grafikmodebefehle und Textmodebefehle.

Die Sprunganweisungen dienen dazu, dem Atari mitzuteilen, aus welchem RAM-Bereich er sich den in den folgenden Zeilen darzustellenden Bildschirminhalt holt. Leerzeilenbefehle erzeugen eine oder mehrere Blanklines, das sind leere Zeilen mit einer Höhe von einem Pixel. Der gesamte Bildschirm ist 192 Pixels hoch. Die Grafikmodebefehle erzeugen eine Zeile mit Pixelgrafik, die Textmodebefehle erzeugen eine Zeile mit Text.

Geben Sie einmal folgendes Programm ein:

```
10 GRAPHICS 0
20 DLIST=DPEEK(560)
30 FOR I=0 TO 31
40 ? PEEK(DLIST+I);",";
50 NEXT I
```

Dieses Programm zeigt uns den Aufbau der Display-List im Grafikmodus 0. Als Ergebnis müβten folgende Werte erscheinen:

112, 112, 112, 66, lb, hb, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 65, dl, dh

Die ersten drei Werte sind Leerzeilenanweisungen. Bei Leerzeilenanweisungen errechnet sich die Anzahl der Leerzeilen durch (Leerzeilen-1)*16. Für eine Leerzeile steht also eine Null, für vier Leerzeilen eine 48, für acht Leerzeilen eine 112. Diese Leerzeilen sind oberhalb des Textbildschirmes zu sehen.

Der Wert 66 ist eine Sprunganweisung sowie eine Zeile des Grafikmodus 0. Für Grafikmodus 0 steht eine 2, die Sprunganweisung ist die 64. Die beiden Daten nach der Sprunganweisung geben in Form von Low- und Highbyte die Bildschirmadresse an. Diese kann ebenfalls mit DPEEK(88) ermittelt werden. Vergleichen Sie einmal das Ergebnis von DPEEK(88) und lb+hb*256.

Die nächsten Bytes stellen die übrigen 23 Textzeilen dar. Danach kommt wieder eine Sprunganweisung zum Anfang der Display-List. Der Wert dl+dh*256 ist also der gleiche, wie der Wert aus DPEEK(560).

Um nun die Display-List zu modifizieren, sollten Sie zunächst wissen, welche Werte welches Ergebnis liefern:

2: Grafik 0 Modus, 40 Zeichen pro Zeile, 24 Zeilen.

4: Grafik 12 Modus, 40 Zeichen pro Zeile, 24 Zeilen.

5: Grafik 13 Modus, 40 Zeichen pro Zeile, 12 Zeilen.

6: Grafik 1 Modus, 20 Zeichen pro Zeile, 24 Zeilen.

7: Grafik 2 Modus, 20 Zeichen pro Zeile, 12 Zeilen.

8: Grafik 3 Modus, 40 Punkte pro Zeile, 24 Zeilen.

10: Grafik 5 Modus, 80 Punkte pro Zeile, 48 Zeilen.

13: Grafik 7 Modus, 160 Punkte pro Zeile, 96 Zeilen.

14: Grafik 15 Modus, 160 Punkte pro Zeile, 192 Zeilen.

15: Grafik 8 Modus, 320 Punkte pro Zeile, 192 Zeilen.

Wenn wir eine vorhandene Display-List ändern wollen, sollten wir zunächst den Grafikmodus wählen, bei dem am wenigsten Modifikation nötig ist. Dies ist natürlich der Modus, der die meisten Zeilen so besitzt, wie wir sie haben wollen.

Die ersten drei Anweisungen der Display-List sind in allen Modi gleich. Diese ignorieren wir am besten, indem wir unsere DLIST-Variable auf DPEEK(560)+3 setzen.

Beim Ändern der Display-List müssen wir natürlich auf die Sprunganweisungen achten. Da, wo eine ist, muβ sie auch bleiben, sonst sieht es schlecht aus. Ebenfalls sieht es schlecht aus, wenn wir z.B. durch Ersetzen von mehreren Grafik 0 Zeilen durch Grafik 2 Zeilen die Bildschirmhöhe überreizen. Probieren Sie das einfach selbst aus:

Sprunganweisung gekillt:
DLIST=DPEEK(560)+3:POKE DLIST,2

Bildschirmhöhe überreizt:
DLIST=DPEEK(560)+3:FOR I=5 to 10:POKE DLIST+I,7:NEXT I

Experimentieren Sie einfach mal mit dem Ändern der Display-List. Wenn Sie noch nicht zurecht kommen, sehen Sie sich einfach die Programme DLIST1.TB, DLIST2.TB und DLIST3.TB an. Diese demonstrieren verschiedene Aufbauten und deren Programmierung.

Beim Darstellen von Text mit gemischten Grafikmodi ist allerdings darauf zu achten, daβ eine Zeile mit nur zwanzig Bytes, also z.B. eine Grafikmodus 1 oder 2 Zeile, die Positionen verschiebt, da z.B. im Grafikmodus 0 jede Zeile 40 Bytes hat. Dies ist an den Beispielprogrammen sehr gut zu erkennen.

Kemal Ezcan



Bilder Laden



Viele von Ihnen wollten gerne wissen, wie man Bilder, die man sich mit einem Malprogramm erstellt hat, einladen kann. Daher hier also eine kleine Routine, die dies schnell und problemlos erledigt.

Wenn Sie z.B. ein Bild mit der Atari Maltafel durch Tippen der Taste SHIFT-INSERT abspeichern (das Bild läßt sich übrigens durch SHIFT-CLEAR wieder laden), können Sie einfach folgendes Turbobasic-Programm zum Laden dieses Bildes verwenden:

```
10 GRAPHICS 31
20 OPEN #1,4,0,"D:PICTURE"
30 BGET #1,DPEEK(88),7680
40 CLOSE #1
```

Wenn Sie das Programm ausprobieren, werden Sie allerdings feststellen, daß das geladene Bild sofort wieder verschwindet. Dem können Sie vorbeugen, indem Sie ans Ende eine Warte- oder Endlosschleife anhängen:

Warteschleife: PAUSE 250 (oder andere Werte)

Endlosschleife: DO:LOOP

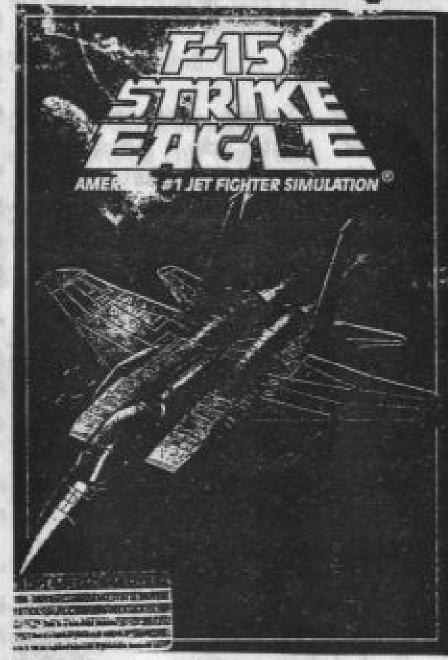
Mit Hilfe des SETCOLOR-Befehles können Sie direkt nach dem GRAPHICS Befehl die gewünschten Farben wählen. Die drei Werte nach dem SETCOLOR-Befehl sind Farbregister, Farbe und Helligkeit. Im Grafikmodus 31 können Sie die Farbregister 0, 1, 2 und 4 verändern. Hier einige Beispiele:

SETCOLOR 0,3,2 (Farbe 1 auf dunkelrot)
SETCOLOR 1,7,8 (Farbe 2 auf hellblau)
SETCOLOR 2,11,6 (Farbe 3 auf grün)
SETCOLOR 4,1,12 (Hintergrund auf gelb)

Sollten Sie noch weitere Fragen oder Themenwünsche haben, scheuen Sie sich nicht, uns einen kleinen Brief zu schreiben. Auch über Ihre Tips freuen wir uns natürlich sehr!

Kemal Ezcan

F-15 Strike Eagle



Wer kämpfte nicht schon einmal mit den Tücken der englischen Sprache? Wir haben uns daran gemacht, den Verkaufsschlager des Jahres näher unter die Lupe zu nehmen und die englische Anleitung ins deutsche frei übersetzt.

Ladeanweisung & Menü

Nach dem Booten (mit OPTION) der Diskette (bei einem Doppelpack C64/Atari XL ist dies die Rückseite) beginnt eine Demonstration dieses Spieles zu laufen. Diese können wir einfach mit START beenden. Wir gelangen nach der Anzeige der Ergebnisse in ein Menü, in dem man seine Mission, seinen Kampflevel und die Spielerauswahl wählen kann.

Der unterste Kampflevel ist der ARCADE-Level. In ihm bewegt sich der Horizont nicht, wenn man nach links oder rechts abdreht. Startet man in höheren Levels (mittels OPTION-Taste), sind die Feinde schneller, schießen öfter Boden-Luft Raketen ab und treten vermehrt auf!

Die Missionen können mit den Tasten 1-7 angewählt werden. Die Aufgabe einer jeden Mission ist es, alle Hauptziele (Primary Targets) zu vernichten und anschließend heil zur Basis (meistens Schiffe) zurückzukehren. Man kann allerdings auch jederzeit während eines

Auftrages zur Basis zurück, um sich mit Munition und Benzin aufzutanken und Reperaturen durchzuführen. Dazu muß man unter 3000 Fuß (Feet) gehen und genau oberhalb der Basis entlangfliegen.

Bis zu vier Spieler können sich nacheinander auf die Missionen stürzen. Mit der SELECT-Taste kann ihre Anzahl bestimmt werden. Es ist immer ein Spieler mit einer Mission dran. Danach kommt der nächste dran.

Mit START oder dem Feuerknopf wird die ausgesuchte Mission begonnen. Man sollte die Missionen nacheinander durchspielen und mit der leichtesten beginnen. Die Rückschläge kommen schon noch früh genug.

Beim ersten Mal wird man nach dem Authentic Code (Nummer) gefragt. Einfach im Handbuch die entsprechende Nummer suchen und den Buchstaben eingeben (BSP. Authentic Code (8) = "L").

Steuerung

"G" veranlaßt den Flieger, sich mit Maschinengewehren (GUN) zu bewaffnen. Dies wird auch unten links mit der Mitteilung GUN: 900 bestätigt (hier noch 900 Schuß). Es werden immer Salven von 25 Schuß abgefeuert.

"S" aktiviert Kurzstreckenraketen, "M" Mittelstreckenraketen. Angezeigt wird "Missile Armed".

"B" steht für Bomben. Mit diesen können Bodenziele vernichtet werden. Diese werden immer in 3er-Sätzen von je 500T fallengelassen.

Das aktuell angewählte Waffensystem (im Kasten rechts angezeigt) wird immer per Feuerknopf ausgelöst. Bei einem Treffer eines feindlichen Flugzeuges wird die Nachricht "Enemy plane hit" gezeigt, bei einem Bombenangriff "Bombs released". Wurde das Bodenziel vernichtet, erscheint "Target Hit" ansonsten "Bombs missed".

Die Geschwindigtkeit des Flugzeuges kann mit den Tasten "1" bis "9" festgelegt werden. Dazu hat man zusätzlich einen Turbo, den sogenannten "Afterburner", den man mit "A" auslößt. Er erhöht das Tempo auf eine Geschwindigkeit, die 60% höher liegt, als die normale Höchstgeschwindigkeit (und dementsprechend viel schluckt). Der Beinzinvorrat wir unten angezeigt (Fuel). Das Tempo in 1/10 der Schallgeschwindigkeit hinter dem Wort MACH:9 (hier 90%).

"X" löst eine Hochgeschwindigkeitsbremse aus, die die Geschwindigkeit des Flugzeuges schlagartig um 75% drosselt.

"E" lößt einen Abwehrmechanismus (ECM) aus, der feinliche Radar-Raketen ablenkt. Bestätigt wird diese Aktion durch die Nachricht "ECM-Jamming". Achtung, die Wirkung ist zeitlich begrenzt und verpufft nach mehrmaligem Gebrauch!

"F" feuert eine Fackel ab, um feindliche Infrarot-Raketen in die Irre zu führen. Nachricht: "Flare Released", Wirkungsdauer: ca. 5-10 Sekunden!

"D" läßt Ihre Benzinaussentanks fallen, in denen sich zu Anfang 70% Ihres Benzines befindet. Nach deren völligen Entleerung und Entledigung werden Sie schneller und verbrauchen weniger Sprit. Ob die Tanks geschmissen sind oder nicht, sieht man im rechten Schaukasten.

Mit der Leertaste wechselt man zwischen Front und Rückansicht.

"ESC" bricht die aktuelle Mission ab und gibt sie als verloren aus!

In der Mitte unten befindet sich der Radar. Mit "R" kann man die Reichweite des Radars bestimmen (klein: 15 km, groß: 60 Kilometer).

"P" hält das Spiel an, um weiterzumachen, einfach zweimal die Leertaste drücken.

"START" setzt das komplette Spiel wieder in den Anfangszustand zurück.

Mit dem Joystick können wir unseren "Eagle" nach oben ziehen, immer davon ausgehend, das oben die obere Seite des Bildschirmes ist, nicht unbedingt aber der Himmel. Für unten gilt das gleiche. Wenn wir nach links oder rechts steuern, legt sich unser Adler in die Kurve, ganz der Realität entsprechend (Ausnahme: der ARCADE-Modus), der Horizont neigt sich dabei.

Die tollste Geschichte ist allerdings der elektronische Navigator: Mit Hilfe der Cursor-Tasten (ohne Control) können wir einen Cursor über unsere Bildlandschaft unten links wandern lassen und ihn über einem Flugziel plazieren. Dort angelangt können wir nun am Horizont die Buchstaben NAV nacheinander lesen, die uns, wenn wir auf sie zusteuern, mit der Zeit zu unserem Ziel führen. Dies ist besonders für die Hauptziele und die heimatliche Basis günstig.

Zeichenerklärung

In der Mitte befindet sich eine Übersicht über alle ersichtlichen Anzeigen auf dem Bildschirm. Hier die Bedeutung der einzelnen Nummern:

1) Höhenanzeige in Fuß

2) Kompaß (0=Norden, 90=Osten, 180=Süden, 270=Westen)

3) Orientierungskreis, an dem man auch links/rechts Schwenkungen sehr gut ablesen kann.

4) Geschwindigkeit in Knoten (100 Knoten sind ca. 185 km/h)

5) Pitchlinien, an denen man den Steig- oder Senkgrad ablesen kann.

6) "N" des Navigators (hier geht es lang).

7) Der kleine Kreis gibt an, wo die Bombe einschlägt.

8) Raum, an dem die Nachrichten stehen (z.B. DEMO PRESS START).

9) Geschwindigkeitsanzeiger.

10) Infraotwarner: Sie werden mit Infrarot-Raketen verfolgt!

11) Platz, an dem die Basis liegt.

12) Radar-Warner: Sie werden von Radarraketen verfolgt.

13) Start und Landebahnen.

14) Raketenabschußbasen.

15) Navigations-Cursor.

16) Hauptziel (Primary Target).

17) Feindflugzeug.

18) Landkarte über das Einsatzgebiet.

19) Benzin-Stand.

20) Box, die erscheint, wenn ein Luftziel erfaßt wurde (für Raketen).

21) Box für Raketenbasen.

22) Box für Bodenziele.

23) Auslastung der Maschinen in Prozent (RPM 90 = 90%)

24) Warnfeld bei geringer Höhe.

25) Anzeiger für aktuelle Waffe.

26) Warnfeld bei geringem Benzinstand.

27) Lagerübersicht über das Waffenarsenal.

28) Außentankanzeiger.

29) Radar-Bilschirm.

Warnungen

"Alert: SAM launch": Achtung, Boden-Luftrakete wurde abgeschossen.

"Damage Warning": Flugzeug wurde beschädigt/getroffen.

"Alert: Air Missle launched": Achtung, Luft-Luftrakete wurde abgeschossen.

Missionen

Ab Seite 35 des Handbuches sind alle Missionen einzeln mit Karte verzeichnet:

1. Lybien, 1981
Steigen Sie auf 10.000 Fuß hoch, fliegen Sie in Richtung Luftwaffenzentrale (Hauptziel) und zerstören Sie diese. Wenn Sie angegriffen werden, vernichten die Flugzeuge und Ihre Landebahnen. Kehren Sie anschließend wieder zur Basis zurück (USS Nimitz).

2. Ägypten, 1973
Durchdringen Sie die Flugabwehr, vernichten Sie die Komanndozentrale und bombadieren Sie soviel Raketenstützpunkte und Fllughäfen, wie möglich.

3. Haiphong, 1972
Durchdringen Sie nachts die Flugabwehr in etwa 1000 Fuß Höhe, bombadieren Sie die beiden Rangierbahnhöfe in der Nähe des Bahnhofes. Vernichten Sie anschließend soviel Abwehrraketenbasen und Flughäfen, falls der Feind angreift.

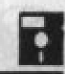
4. Syrien, 1984
Überfliegen Sie zur Mittagszeit die lybisch, syrische Grenze, stürzen sich in ein feuriges Kampfgetümmel und vernichten dabei den Hauptstützpunkt. Beim Rückweg sollten sie jeden Angreifer vernichten und alle Basen zerstören, die Sie angreifen.

5. Hanoi, 1984
Bombadieren Sie die beiden Hauptziele (Ölraffinerien). Vernichten Sie dabei alle umliegenden feindlichen Stationen.

6. Irak, 1981
Unterfliegen Sie die Radarsichtungen mit einer Höhe von weniger als 1500 Fuß. Vernichten Sie den Reaktor und anschließend alle Raketenbasen, die Ihnen oder einer späteren Mission gefährlich werden könnten.

7. Persischer Golf
Versuchen Sie bei einem Angriff den feindlichen Kommandos zu entkommen. Durchfliegen Sie die Luftabwehr in mittlerer Höhe. Zerstören Sie die Hauptziele, Raketenbasen und gefährlich werdende Flugbasen.

Marc Becker



Programm Diskette

Ist Ihnen das Eintippen der Programme zu mühsam? Die ZONG-Programmdiskette enthält alle Programme dieser Ausgabe in lauffertigen Versionen! Zusätzlich finden Sie die Listings der Serien sowie ein tolles Auswahlmenü vor! Natürlich befinden sich auch die Diskboni sowie der PD-Bonus auf der Diskette. Und das alles für nur DM 5,--! Benutzen Sie einfach Ihren Bestellschein am Ende des Heftes.

Quick Format

Wieder einmal ein sehr kurzes, aber nützliches Hilfsprogramm. Wen stört es nicht immer wieder, daß das Formatieren einer Diskette so wahnsinnig lange dauert? Mit diesem Programm können Sie diesem Manko endlich vorbeugen, allerdings nur, wenn die zu formatierende Disk bereits einmal formatiert war.

Dann nämlich genügt es, dem Rechner vorzugaukeln, die Diskette sei leer, um sie wieder voll einsatzfähig zu machen. Daß dies sehr schnell geht, brauche ich nicht zu erwähnen.

Vorbereitung

Tippen Sie zunächst das Listing ein und speichern es auf Diskette ab. Nach Starten des Programmes werden Sie aufgefordert, eine Diskette einzulegen. Nun schreibt das Programm das Maschinenprogramm auf die Diskette. Dieses kann mittels BRUN vom Turbobasic aus oder mit L vom DOS aus aufgerufen werden.

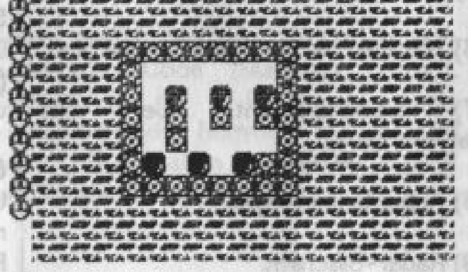
Besitzer der Programmdiskette haben sowohl das Erzeugerprogramm, das fertige Maschinenprogramm (.COM) und den Sourcecode für diejenigen, die in Assembler programmieren, auf der Programmdiskette.

Bedienung

Die Bedienung ist ganz einfach und erklärt sich eigentlich von selbst: Nach Starten des Programmes die zu formatierende Disk einlegen und "Y" tippen. Danach folgt die nächste Disk usw. Liegt ein Fehler vor, so wird dieser angezeigt.

Karsten Schmidt

Gravitar



Für alle Freunde von Brainkillern haben wir uns diesmal etwas besonderes einfallen lassen: Sie glauben, Cultivation zu beherrschen? Dann sollten Sie sich an Gravitar setzen, denn dies ist die ultimative Herausforderung für alle Cultivation-Spieler!

Vorbereitung

Tippen Sie zunächst das Listing ein und speichern es ab. Auf der Diskette sollte sich der ZONGGAME Zeichensatz aus Ausgabe 2/92 befinden, denn das Hauptprogramm greift auf diesen zu. Nun kann das Programm gestartet werden.

Besitzer der Programmdiskette finden auf dieser sowohl der Hauptprogramm als auch den ZONGGAME Zeichensatz. Das Spiel ist also sofort spielbereit.

Das Spiel

Die Regeln sind ganz einfach: Auf dem Spielfeld sehen Sie zwei verschiedene Arten von farbigen Blöcken. Kommen zwei oder mehrere gleichfarbige nebeneinander zum Liegen, verschwinden diese. Aufgabe ist es, alle farbigen Blöcke zu beseitigen, um in den nächsten der 25 integrierten Level aufzusteigen. Zusätzlich gibt es Monstersteine, die sich zwar mitbewegen, aber niemals verschwinden. Diese dienen also quasi als Blockade.

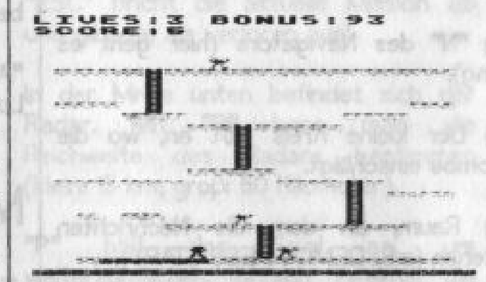
Der Haken bei der Sache ist das Bewegen der Steine: Bei diesem Spiel müssen Sie die Schwerkraft auf den Kopf, oder sogar auf die Seite, stellen. Eine Joystickbewegung genügt, und alle Steine fallen in die angegebene Richtung. Auf diese Weise soll der Level abgeräumt werden. Natürlich läuft am linken Bildschirmrand noch eine Zeit ab, und jeder gemachte Zug schlägt hier auch zu Buche. Aber ich kann Sie beruhigen: Jeder Level ist mit einigen wenigen Zügen zu schaffen. Nur die Richtigen müssen es sein!

Bedienung

Die Steuerung erfolgt wahlweise per Joystick in Port eins oder der CX-85 Zehnertastatur in Port zwei (Tasten 4/6/8/2).

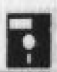
Kemal Ezcan

Miner 1049er



Ich freue mich ganz besonders, Ihnen dieses uralte Spiel präsentieren zu dürfen. Es handelt sich um eines meiner ersten Werke, damals in der guten alten Zeit des Atari 400 mit Folientastatur.

Es handelt sich bei diesem Spiel um eine Nachahmung des damals sehr berühmten Spieles "Miner 2049er". Da das Spiel ursprünglich in Atari Basic programmiert wurde, beinhaltet es natürlich nicht halb so viel Features wie das Original. Aber dennoch ist das Spiel recht lustig zu spielen und weiß für eine ganze Weile zu fesseln, gerade die ziemlich schwierigen Screens



sorgen dafür.

Tippen Sie einfach das Listing ein und speichern es auf Diskette ab. Die neue Version läuft übrigens nur unter Turbobasic und ist etwas aufgepeppt. Besitzer der Programmdiskette finden das fertige Spiel vor.

Aufgabe

Als Miner ist es Ihre Aufgabe, in jedem Screen alle Bodenplattformen zu überlaufen und damit auszufüllen. Einige Monster wabbeln umher, was die Aufgabe nicht gerade leichter macht. Um den Monstern auszuweichen, können Sie springen. Passen Sie hierbei aber auf die etwas linke Sprunglogik auf: Der Miner springt immer in die Richtung, in die er zuletzt gelaufen ist! Sind alle Screens einmal geschafft, geht es wieder vor vorne los, nur daß ab sofort manche ausgefüllte Böden wieder rückgängig gemacht werden ...

Bedienung

Der Miner wird wahlweise per Joystick in Port 0 oder der CX-85 Zehnertastatur in Port eins gesteuert. Er kann links/rechts laufen, Leitern hoch/runter klettern und per Feuerknopf/Enter springen.

Kemal Ezcan

Atarimesse '92

Auch in diesem Jahr wird es wieder passieren: Vom 21.-23. August wird auf dem Düsseldorfer Messegelände die ATARImesse stattfinden. Wie in letztem Jahr werden auch diesmal viele XL/XE-Anbieter vertreten sein, KE-SOFT ist natürlich auch dabei!

Als kleinen Vorgeschmack hier ein kleines Programm, das Ihnen das Messelogo auf den Bildschirm zaubert. Tippen Sie einfach das Listing ein und speichern es ab und schon kann's losgehen. Auf der Programmdiskette befindet sich bereits das fertige Listing.

Peter Pick

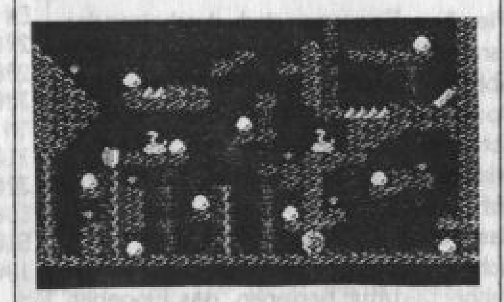
Diskbonus: 1600XE-Info

Zum neuen Supercomputer von Atari auch gleich ein kleines Programm, welches Sie gleich auf den richtigen Geschmack bringen wird ...

Das Programm befindet sich als Diskbonus nur auf der Programmdiskette. Nach Starten können Sie sich per Tastendruck einige Features des neuen 1600XE ansehen. Da freut man sich doch schon jetzt darauf!

Peter Pick

Diskbonus: Donald-Demo



Rechtzeitig zur Eröffnung des Euro-Disney bei Paris und gleichzeitig zu Ostern präsentieren wir Ihnen ein neues Superspiel: Donald! Unsere kleine Ente hat von Ihrem Onkel den Auftrag bekommen, goldene Eier zu suchen. Daß dies nicht so leicht ist, werden Sie schnell merken.

Nachdem man das Spiel gestartet hat, hat man die Wahl zwischen fünf verschiedenen Orten: dem Amazonas, Transsylvanien, den afrikanischen Minen, den Himalayas und dem Mond. Jeder dieser Orte bietet eine vollständig andere Grafik, andere Musik sowie andere Gefahren und Feinde. Was gleich bleibt, ist die Aufgabe: In jedem der 10 Bilder pro Ort müssen alle Eier zu einem Sammelbehälter gebracht werden, natürlich einzeln! Ist dies in allen 10 Bildern geschafft, kann der Ort abgehakt werden, man bekommt einen Bonusdonald und kann sich den nächsten Ort aussuchen. Der Mond kann allerdings erst betreten werden, wenn alle anderen Orte geschafft sind. Nebenbei kann Donald noch diverse Gegenstände als Boni aufsammeln. Damit das ganze nicht zu lange dauert, läuft ein Bonus ab. Ist dieser auf Null, tauchen so nach und nach kleine Feuer im Bild auf. Man sollte sich also beeilen ...

Die auf der Programmdiskette befindliche Demoversion beinhaltet nur einen Ort, davon nur drei Screens und speichert natürlich den Highscore nicht ab. Auch die Grafik ist noch nicht ganz ausgereift. In der Endversion sieht alles viel schöner aus.

Bedienung

Die Steuerung erfolgt wahlweise per Joystick oder der CX-85 Zehnertastatur. Vor Spielbeginn kann der Schwierigkeitsgrad durch oben/unten Steuern ausgewählt werden. Ein Knopf/Enter-Druck startet das Spiel.

Nun folgt die Ortwahl. Da in der Demoversion nur der erste Ort anwählbar ist, sollten Sie dies tun.

Als nächstes erscheint das erste Bild und Donald steht irgendwo herum und wartet auf Ihr Kommando. Donald steht genau vor dem Behälter, in den die Eier geworfen werden sollen. Donald kann nach links und rechts laufen, per diagonaler Steuerung über Hindernisse springen und durch Steuern nach oben eine Ebene höher springen (die Sprunghöhe ist natürlich begrenzt). Sammeln Sie nun immer ein Ei (per Knopfdruck nehmen) und gehen Sie zum Behälter, wo Sie das Ei per Knopfdruck wieder ablegen können. Ist dies mit allen Eiern geschehen, folgt das nächste Bild.

Wie bereits erwähnt, sieht die Grafik in der Endversion wesentlich besser aus. Was Sie hier erhalten, ist lediglich eine Arbeitsversion. Die Endversion ist zum Zeitpunkt des Erscheinens dieses Heftes allerdings bereits erhältlich. Lassen Sie Donald nicht warten!

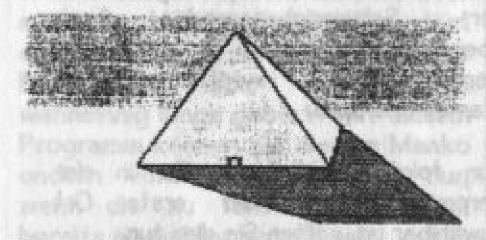
Noch ein kleiner Hinweis für alle, die nach den Brundles gefragt haben: Ob und wann die Brundles erscheinen,

hängt davon ab, wie Ihre Reaktion auf Donald sein wird. Dieses Spiel kostete uns eine Menge Arbeit und Nerven, aber wir glauben, das es sein Geld wirklich wert ist. Wenn sich natürlich herrausstellt, daß sich eine solche Mühe nicht lohnt, weil das Spiel keiner haben will, ist es natürlich vollkommen sinnlos, weitere Spiele, vor allen Dingen solche Monumentalprojekte wie die Brundles, zu entwickeln.

So, nun wünsche ich ihnen viel Spaß mit der Demoversion von Donald.

Kemal Ezcan

PD-Bonus: The Riddle



Der alte Pharao Toledem hat einen wertvollen Schatz in seiner Pyramide versteckt! Werden Sie es schaffen, dort einzudringen und ihn zu finden? Vor allen Dingen: Werden Sie wieder lebend herauskommen?

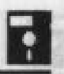
Das Programm befindet sich als PD-Bonus auf der Rückseite der Programmdiskette. Diese kann einfach gebootet werden, der Rest erklärt sich von selbst. Eine Anleitung ist ebenfalls enthalten. Allerdings sollte der Hinweis, Diskettenseite 2 einzulegen, einfach ignoriert werden, da sich das gesamte Programm mitsamt Grafiken auf der Rückseite befindet.

Wer es noch nicht weiß: Es handelt sich hier um ein deutschsprachiges Grafikabenteuer.

Kemal Ezcan


```
0 REM ████████
1 REM GRAVITAR
2 REM ████████
10 EXEC INIT
15 PT$="          GRAVITAR":COL$="Ft+
 ":DIM SC$(66),X(10),Y(10),F(10)
20 DO
30   EXEC TITEL
40   EXEC GAMESTART
50   REPEAT
60     EXEC GETREADY
70     EXEC NEWLEVEL
80     EXEC PLAY
90     IF KFLG=1
100       EXEC KAPUTT
110      ELSE
120       EXEC GESCHAFFT
130      ENDIF
140    UNTIL M=0
150    EXEC GAMEOVER
160 LOOP
200 ---------------------------------

210 PROC PLAY
215   REPEAT
220      POKE 77,0:ST=STICK(0):ST1=
2:XR=0:YR=0
230      IF STRIG(1)=0 THEN ST1=STI
CK(1)
240      XR=-(ST=11 OR ST1=1)+(ST=7
 OR ST1=3)
250      YR=-(ST=14 OR ST1=6)+(ST=1
3 OR ST1=10)
260      IF XR OR YR THEN EXEC BEWE
GE
270      IF STRIG(0)=0 OR ST1=14 TH
EN KFLG=1
280      IF PEEK(20)>=50
290        POKE 20,PEEK(20)-50
300        TM=TM-1:COLOR 32:PLOT 0,
TM
310        IF TM=0 THEN KFLG=1
320      ENDIF
500   UNTIL KFLG
510 ENDPROC
1000 --------------------------------
-
1010 PROC BEWEGE
1020   TM=TM-1:COLOR 32:PLOT 0,TM
1030   IF TM=0 THEN KFLG=1
1035   REPEAT
1040     REPEAT
1050       FLG=0
1060       IF TLE
1070         FOR I=1 TO TLE
1075           IF X(I)*Y(I)
1080             LOCATE X(I),Y(I),
Z
1090             LOCATE X(I)+XR,Y(
I)+YR,Z1
1100             IF Z<>230 AND Z<>
32 AND Z1=32
1110               COLOR 32:PLOT X
(I),Y(I):X(I)=X(I)+XR:Y(I)=Y(I)+YR
:COLOR Z:PLOT X(I),Y(I):FLG=1
1115               KSF=X(I)*Y(I):K
SS=0:KSD=10:KSL=6:KSH=6:KSA=1:EXEC
 KSOUND
1120             ENDIF
1125           ENDIF
1130         NEXT I
```



```
1140     ENDIF
1150    UNTIL FLG=0
1160    EXEC CHECK
1170  UNTIL FLG=0
1175  POKE 20,0
1180 ENDPROC
1300 -------------------------------
-
1310 PROC CHECK
1320  FOR I=1 TO TLE
1330    F(I)=0
1335   IF X(I)*Y(I)
1340     LOCATE X(I),Y(I),Z
1350     LOCATE X(I)-1,Y(I),Z1
1360     LOCATE X(I)+1,Y(I),Z2
1370     LOCATE X(I),Y(I)-1,Z3
1380     LOCATE X(I),Y(I)+1,Z4
1390     IF (Z=Z1 OR Z=Z2 OR Z=Z
3 OR Z=Z4) AND Z<>19 THEN F(I)=1:F
LG=1
1395   ENDIF
1400  NEXT I
1410  FOR I=1 TO TLE
1420   IF F(I)=1
1425     LOCATE X(I),Y(I),Z
1430     COLOR 86+128*(Z>128)
1440     PLOT X(I),Y(I)
1450     KSF=10:KSS=10:KSD=8:KSL
=15:KSH=1:KSA=5:EXEC KSOUND
1460     COLOR 87+128*(Z>128)
1470     PLOT X(I),Y(I)
1480     KSF=60:KSS=10:KSD=8:KSL
=10:KSH=1:KSA=5:EXEC KSOUND
1490     COLOR 32
1500     PLOT X(I),Y(I)
1510     X(I)=0:Y(I)=0
1515     KSF=110:KSS=10:KSD=8:KS
L=5:KSH=1:KSA=5:EXEC KSOUND
1520     P=P+50:BLK=BLK-1
1530     IF BLK=0 THEN KFLG=2
1540    ENDIF
1550  NEXT I
1560 ENDPROC
1600 -------------------------------
-
1610 PROC GESCHAFFT
1620   KSF=0:KSS=20:KSD=10:KSL=15:
KSH=0.1:KSA=151:EXEC KSOUND
1630   LVL=LVL+1
1640   IF LVL>25 THEN LVL=1
1650 ENDPROC
1700 -------------------------------
-
1710 PROC KAPUTT
1720   KSF=0:KSS=20:KSD=8:KSL=15:K
SH=0.1:KSA=151:EXEC KSOUND
1730   M=M-1
1740 ENDPROC
10000 DATA 6,.121212        # # # #
       #.
10010 DATA 4,.1*      1     1#.
10020 DATA 4,.# 1#     1 2   #   1
#2 #.
10030 DATA 4,.  1 #  #    11  #.
10040 DATA 6,.# ##### 1  ###* 1  #
* 1  #  ##.
10050 DATA 6,.1     1 #  #   2   #2
 2 #  1 2 .
10060 DATA 6,.# 1 *#      1      1
   #     ####* ##.
10070 DATA 5,.    11   #  *       #
##1##.
10080 DATA 8,.  1    * #  *1  ## *1
 * ##1     1#.
10090 DATA 6,.## 1 ##      1    1
 ##*.
10100 DATA 6,.#  1### *##### #1
    .
10110 DATA 4,.1#21     2    # 2#.
10120 DATA 5,.##1  #   1         2
2 #  1####.
10130 DATA 5,.  1      * #   1##
1*        # ## .
10140 DATA 5,. ## 1     2     ##2  1
##  2.
10150 DATA 7,.   # ####       #  #  1
#  #    1  #  ## 1*  #### #####.
10160 DATA 5,.#    ## * 1     #1    #
   1.
10170 DATA 5,.     1   2   1    2  #
.
10180 DATA 4,. 1 # 2   1 # 2   1 #
 2  .
10190 DATA 4,.*  *    ##  22  ##   *
*  ##   2  *.
10200 DATA 6,.#####1#1      #    * ##
 # #### #######   1#.
10210 DATA 5,.        # 1* 1      *   1
   * .
10220 DATA 8,.# 1    ##  *#   #    1
#  ## ##       #  *     #  1    #
 ##         #.
10230 DATA 6,. 1# 2##      2#      ##*
   1#12  #.
10240 DATA 5,.#1            1# * #
#  1.
30000 -------------------------------
--
30010 PROC GAMESTART
30020   P=0:LVL=1:M=3
30030 ENDPROC
30100 -------------------------------
--
30110 PROC NEWLEVEL
30120   GRAPHICS 18:POKE 756,PAGE:
POKE 708,50:POKE 709,116:POKE 710,
182:POKE 711,26:POKE 712,14
30135   FOR I=0 TO 11:COLOR 98:PLO
T 1,I:DRAWTO 19,I:NEXT I
30137   COLOR 129:PLOT 0,0:DRAWTO
0,11
30140   RESTORE 9990+LVL*10
30150   READ X,SC$:TM=12:Y=(LEN(SC
$)-2)/X:KFLG=0:XMI=INT((19-X)/2):Y
MI=INT((12-Y)/2-1):BLK=0:TLE=0
30155   COLOR 230:PLOT XMI-1,YMI:D
RAWTO XMI+X,YMI:DRAWTO XMI+X,YMI+Y
+1:DRAWTO XMI-1,YMI+Y+1:DRAWTO XMI
-1,YMI
30160   FOR I=2 TO LEN(SC$)-1
30170     A=ASC(SC$(I,I))
30180     IF A=35 THEN A=230
30190     IF A=49 THEN A=69
30200     IF A=50 THEN A=197
30210     IF A=42 THEN A=19
30215     SC$(I,I)=CHR$(A)
30220   NEXT I
30230   FOR I=1 TO Y
30240     POSITION XMI,YMI+I
30250     ? #6;SC$(I*X-X+2,I*X+1)
30260   NEXT I
30290   FOR A=1 TO 19:FOR B=0 TO 1
1
30300       LOCATE A,B,Z
30310       IF Z=69 OR Z=197 OR Z=
19
30320         TLE=TLE+1:X(TLE)=A:Y
(TLE)=B
30330         IF Z=69 OR Z=197
30340           BLK=BLK+1
30350         ENDIF
30360       ENDIF
30370     NEXT B:NEXT A
30380   POKE 712,0:POKE 20,0
30390 ENDPROC
32000 -------------------------------
--
32010 PROC KSOUND
32020   FOR KS=1 TO KSA
32030     SOUND 0,KSF,KSD,KSL
32040     KSF=KSF+KSS
32050     KSL=KSL-KSH*(KSL>=KSH)
32060   NEXT KS
32070   SOUND 0,0,0,0
32080 ENDPROC
32090 -------------------------------
--
32100 PROC TITEL
32110   GRAPHICS 18:MOVE ADR(COL$)
,708,5
32120   POSITION 0,0
32130   ? #6;"LAST:          HIGH:
";
32140   ? #6;"00000          00000
";
32150   IF P>HP THEN HP=P
32160   POSITION 5-LEN(STR$(P)),1:
? #6;P
32170   POSITION 20-LEN(STR$(HP)),
1:? #6;HP
32180   POSITION 3,4
32190   ? #6;"zong presents":? #6
32200   ? #6;PT$
32210   POSITION 0,11
32220   ? #6;"press start to play_
";
32230   REPEAT
32240   UNTIL PEEK(53279)=6 OR STR
IG(0)=0 OR STRIG(1)=0
32250   REPEAT
32260   UNTIL PEEK(53279)=7 AND ST
RIG(0)=1 AND STRIG(1)=1
32270 ENDPROC
32280 -------------------------------
--
32290 PROC GETREADY
32300   GRAPHICS 18:POKE 708,10
32310   POSITION 0,3
32320   ? #6;"     GET READY":? #
6
32330   ? #6;"    LEVEL ";LVL:?
#6
32340   ? #6;"    LIVES ";M:? #6
32350   ? #6;"    SCORE 00000"
32360   POSITION 15-LEN(STR$(P)),9
:? #6;P
32370   REPEAT
32380   UNTIL STRIG(0)=0 OR STRIG(
1)=0
32390   REPEAT
32400   UNTIL STRIG(0)=1 AND STRIG
```

```
(1)=1
32410 ENDPROC
32420 -----------------------------
--
32430 PROC GAMEOVER
32440   GRAPHICS 18:POKE 708,10
32450   POSITION 5,5
32460   ? #6;"GAME  OVER"
32470   PAUSE 50
32480 ENDPROC
32490 -----------------------------
--
32500 PROC INIT
32510   PAGE=148:CHS=PAGE*256
32520   OPEN #1,4,0,"D:ZONGGAME.CH
R"
32530   BGET #1,CHS,1024
32540   CLOSE #1
32550   DIM PT$(20),COL$(5)
32560 ENDPROC
```

```
0 GOTO 10
1 POK=POK+4:IF POK>CHS+4 THEN POK=
CHS
2 SOUND 0,0,0,0:POKE 756,POK:RETUR
N
3 POSITION 6,1:? #6;P:RETURN
10 REM ------------
11 REM MINER 1049ER
12 REM ------------
13 CHS=144:CHS1=CHS*256:CHS2=CHS1+
1024
15 DIM HIN(3),X(3),Y(3),R(3)
20 GOSUB 30000
30 GRAPHICS 17:POKE 710,30:GOTO 50
80
50 REM
60 M=3:P=0:SC=1:ST=0.1:SADFLG=0:MO
NFLG=1:LEITER=8
70 GRAPHICS 17:POKE 708,57:POKE 71
0,119:POKE 711,14:POKE 709,165:POK
E 756,CHS
80 POSITION 0,0:? #6;"LIVES:3 BONU
S:100":? #6;"SCORE:0"
100 REM
110 POSITION 6,0:? #6;M
120 T=100:POK=CHS:X=1:Y=22:HIN=32:
R=1:K=0:FL=5:FOR I=1 TO 3:R(I)=1:H
IN(I)=32:NEXT I
125 GOSUB 9000+SC*1000
130 POSITION 0,2:? #6;" GET READY 
SCENE ";SC
135 FOR U=1 TO 4:POKE 712,68:SOUND
 0,100,10,10:PAUSE 10:POKE 712,0:S
OUND 0,200,10,10:PAUSE 10:NEXT U
136 SOUND 0,0,0,0
137 POSITION 0,2:? #6;"
          "
138 SE=RAND(4)+3:POKE 708,SE*16+9:
POKE 710,SE+16+64:POKE 711,14:POKE
 709,SE*16+153
150 REM
151 POKE 77,0
160 T=T-ST:POSITION 14,0:? #6;INT(
T);" ":IF T<=0 THEN K=1
170 GOSUB 1
171 LOCATE X,Y+1,Z
173 IF Z=163 THEN COLOR 167:PLOT X
,Y+1:FA=FA-1:P=P+1:GOSUB 3:SOUND 0
,50,8,10:IF FA<=0 THEN 7000
174 IF Z=32 THEN COLOR 32:PLOT X,Y
:COLOR 38:PLOT X,Y+1:Y=Y+1:FL=FL-1
:SOUND 0,Y*10,10,15:GOTO 220
176 IF STRIG(0)=0 OR (STRIG(1)=0 A
ND STICK(1)=14) THEN GOSUB 1500
177 FOR W=1 TO 30:NEXT W:SOUND 0,0
,0,0:FOR W=1 TO 50:NEXT W
178 S=STICK(0):ST1=2:IF STRIG(1)=0
 THEN ST1=STICK(1)
180 IF (S=11 OR ST1=1) AND X>0 THE
N GOSUB 1000:R=-1:FL=5
190 IF (S=7 OR ST1=3) AND X<19 THE
N GOSUB 1100:R=1:FL=5
200 IF (S=14 OR ST1=6) AND HIN=LEI
TER THEN GOSUB 1300
210 IF (S=13 OR ST1=10) THEN GOSUB
 1400
220 IF FL=0 THEN K=1
230 GOSUB 1700
240 IF SADFLG AND RND(0)>0.9 THEN
GOSUB 1800
990 IF K=1 THEN 5000
999 GOTO 150
1000 LOCATE X-1,Y,Z
1010 IF Z=32 OR Z=LEITER THEN COLO
R HIN:PLOT X,Y:HIN=Z:X=X-1:COLOR 3
7:PLOT X,Y:SOUND 0,5,8,10:RETURN
1020 IF Z=MONSTER THEN K=1
1025 RETURN
1100 LOCATE X+1,Y,Z
1110 IF Z=32 OR Z=LEITER THEN COLO
R HIN:PLOT X,Y:HIN=Z:X=X+1:COLOR 3
6:PLOT X,Y:SOUND 0,5,8,10:RETURN
1120 IF Z=MONSTER THEN K=1
1125 RETURN
1300 LOCATE X,Y-1,Z
1310 IF Z=32 OR Z=LEITER THEN COLO
R HIN:PLOT X,Y:HIN=Z:Y=Y-1:COLOR 3
8:PLOT X,Y:SOUND 0,40,8,10:RETURN

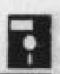
1320 K=1:RETURN
1400 LOCATE X,Y+1,Z
1410 IF Z=32 OR Z=LEITER THEN COLO
R HIN:PLOT X,Y:HIN=Z:Y=Y+1:COLOR 3
8:PLOT X,Y:SOUND 0,40,8,10:RETURN

1420 IF Z=129 THEN K=1
1430 RETURN
1500 IF R=1 THEN 1600
1505 IF X<3 THEN RETURN
1510 LOCATE X-1,Y-1,Z:IF Z=32 THEN
 COLOR HIN:PLOT X,Y:HIN=32:X=X-1:Y
=Y-1:COLOR 42:PLOT X,Y:GOTO 1530
1520 RETURN
1530 FOR I=20 TO 5 STEP -0.5:SOUND
 0,I,2,10:NEXT I
1540 LOCATE X-1,Y,Z:IF Z=32 THEN C
OLOR 32:PLOT X,Y:X=X-1:COLOR 42:PL
OT X,Y:GOTO 1560
1550 RETURN
1560 LOCATE X-1,Y+1,Z:IF Z=32 THEN
 COLOR HIN:PLOT X,Y:HIN=32:X=X-1:Y
=Y+1:COLOR 42:PLOT X,Y:GOTO 1580
1570 RETURN
1580 FOR I=50 TO 250 STEP 5:SOUND
0,I,10,10:NEXT I
1590 SOUND 0,0,0,0:RETURN
1600 IF X>16 THEN RETURN
1605 LOCATE X+1,Y-1,Z:IF Z=32 THEN
 COLOR HIN:PLOT X,Y:HIN=32:X=X+1:Y
=Y-1:COLOR 41:PLOT X,Y:GOTO 1630
1620 RETURN
1630 FOR I=20 TO 5 STEP -0.5:SOUND
 0,I,2,10:NEXT I
1640 LOCATE X+1,Y,Z:IF Z=32 THEN C
OLOR 32:PLOT X,Y:X=X+1:COLOR 41:PL
OT X,Y:GOTO 1660
1650 RETURN
1660 LOCATE X+1,Y+1,Z:IF Z=32 THEN
 COLOR HIN:PLOT X,Y:HIN=32:X=X+1:Y
=Y+1:COLOR 41:PLOT X,Y:GOTO 1680
1670 RETURN
1680 FOR I=50 TO 250 STEP 5:SOUND
0,I,10,10:NEXT I
1690 SOUND 0,0,0,0:RETURN
1700 MO=MO+1:IF MO>3 THEN MO=1
1710 LOCATE X(MO)+R(MO),Y(MO)+1,C:
IF C<>163 AND C<>167 THEN R(MO)=-R
(MO)
1720 LOCATE X(MO)+R(MO),Y(MO),C
1725 SOUND 0,0,0,0
1730 IF C=32 OR C=LEITER THEN COLO
R HIN(MO):PLOT X(MO),Y(MO):X(MO)=X
(MO)+R(MO):HIN(MO)=C
1740 COLOR 129:PLOT X(MO),Y(MO)
1750 IF C>35 AND C<39 THEN K=1
1760 RETURN
1800 A=RAND(19)+1:B=RAND(18)+5:SOU
ND 0,0,0,0
1810 LOCATE A,B,C
1820 IF C=167 THEN COLOR 163:PLOT
A,B:SOUND 0,255,10,15:FA=FA+1
1830 RETURN
4999 STOP
5000 M=M-1:POSITION 6,0:? #6;M
5010 LOCATE X,Y+1,Z:SOUND 0,0,0,0
5020 IF Z=32 THEN COLOR 32:PLOT X,
Y:Y=Y+1:COLOR 38:PLOT X,Y:SOUND 0,
Y*10,10,15:FOR W=1 TO 10:NEXT W:GO
TO 5010
5030 FOR I=11 TO 14
5035   COLOR I:PLOT X,Y
5040   FOR U=I*10 TO I*10+100 STEP
 2:SOUND 0,U,8,15:NEXT U
5050 NEXT I
5060 SOUND 0,0,0,0
5070 IF M>0 THEN 100
5080 POSITION 5,7:? #6;"game  over
":POSITION 4,9:? #6;"Miner [illegible] er"

5090 REM
5110 IF PEEK(53279)=6 THEN 50
5120 GOSUB 1
5130 GOTO 5090
7000 SC=SC+1:IF SC>5 THEN SC=1:ST=
ST+0.02:SADFLG=1
7005 FOR I=150 TO 0 STEP -2:SOUND
0,I,8,I/10:SETCOLOR 4,0,INT(15*RND
(1)):NEXT I
7010 P=P+INT(T):GOSUB 3
7020 GOTO 100
10000 FA=81
10005 X(1)=3:X(2)=6:X(3)=7:Y(1)=21
:Y(2)=18:Y(3)=4
10010 POSITION 0,4
10020 ? #6;"....................";

10030 ? #6;" /              ";

10040 ? #6;"     ▲...........";
```



```
10050 ? #6;"                    ";
10060 ? #6;"                    ";
10070 ? #6;"                    ";
10080 ? #6;"                    ";
10090 ? #6;"                    ";
10100 ? #6;"                    ";
10110 ? #6;"                    ";
10120 ? #6;"                    ";
10130 ? #6;"                    ";
10140 ? #6;"                    ";
10150 ? #6;"                    ";
10160 ? #6;"                    ";
10170 ? #6;"                    ";
10180 ? #6;"                    ";
10190 ? #6;"                    ";
10200 ? #6;"                    ";
10210 ? #6;"                    ";
10220 RETURN
11000 FA=62
11005 X(1)=7:X(2)=12:X(3)=8:Y(1)=2
1:Y(2)=9:Y(3)=4
11010 POSITION 0,4
11020 ? #6;"                    ";
11030 ? #6;"                    ";
11040 ? #6;"                    ";
11050 ? #6;"                    ";
11060 ? #6;"                    ";
11070 ? #6;"                    ";
11080 ? #6;"                    ";
11090 ? #6;"                    ";
11100 ? #6;"                    ";
11110 ? #6;"                    ";
11120 ? #6;"                    ";
11130 ? #6;"                    ";
11140 ? #6;"                    ";
11150 ? #6;"                    ";
11160 ? #6;"                    ";
11170 ? #6;"                    ";
11180 ? #6;"                    ";
11190 ? #6;"                    ";
11200 ? #6;"                    ";
11210 ? #6;"                    ";
11220 RETURN
12000 FA=79
12005 X(1)=15:X(2)=11:X(3)=16:Y(1)
=11:Y(2)=13:Y(3)=19
12010 POSITION 0,4
12015 ? #6;"                    ";
12030 ? #6;"                    ";
12040 ? #6;"                    ";
12050 ? #6;"                    ";
12060 ? #6;"                    ";
12070 ? #6;"                    ";
12080 ? #6;"                    ";
12090 ? #6;"                    ";
12100 ? #6;"                    ";
12110 ? #6;"                    ";
12120 ? #6;"                    ";
12130 ? #6;"                    ";
12140 ? #6;"                    ";
12150 ? #6;"                    ";
12160 ? #6;"                    ";
12170 ? #6;"                    ";
12180 ? #6;"                    ";
12190 ? #6;"                    ";
12200 ? #6;"                    ";
12210 ? #6;"                    ";
12220 RETURN
13000 FA=68
13005 X(1)=8:X(2)=8:X(3)=8:Y(1)=4:
Y(2)=14:Y(3)=18
13010 POSITION 0,4
13015 ? #6;"                    ";
13030 ? #6;"                    ";
13040 ? #6;"                    ";
13050 ? #6;"                    ";
13060 ? #6;"                    ";
13070 ? #6;"                    ";
13080 ? #6;"                    ";
13090 ? #6;"                    ";
13100 ? #6;"                    ";
13110 ? #6;"                    ";
13120 ? #6;"                    ";
13130 ? #6;"                    ";
13140 ? #6;"                    ";
13150 ? #6;"                    ";
13160 ? #6;"                    ";
13170 ? #6;"                    ";
13180 ? #6;"                    ";
13190 ? #6;"                    ";
13200 ? #6;"                    ";
13210 ? #6;"                    ";
13220 RETURN
14000 FA=110
14005 X(1)=2:X(2)=2:X(3)=16:Y(1)=2
0:Y(2)=13:Y(3)=9
14010 POSITION 0,4
14015 ? #6;"                    ";
14030 ? #6;"                    ";
14040 ? #6;"                    ";
14050 ? #6;"                    ";
14060 ? #6;"                    ";
14070 ? #6;"                    ";
14080 ? #6;"                    ";
14090 ? #6;"                    ";
14100 ? #6;"                    ";
14110 ? #6;"                    ";
14120 ? #6;"                    ";
14130 ? #6;"                    ";
14140 ? #6;"                    ";
14150 ? #6;"                    ";
14160 ? #6;"                    ";
14170 ? #6;"                    ";
14180 ? #6;"                    ";
14190 ? #6;"                    ";
14200 ? #6;"                    ";
```

```
14210 ? #6;"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮";
14220 RETURN
28000 DATA 1,102,187,254,124,56,10
4,76,198
28010 DATA 3,255,204,51,204,51,0,0
,0
28020 DATA 4,60,60,122,60,56,40,10
8,70
28030 DATA 5,60,60,94,60,28,20,54,
98
28040 DATA 6,60,60,126,60,24,60,38
,96
28050 DATA 7,255,255,255,255,255,0
,0,0
28060 DATA 8,102,126,102,126,102,1
26,102,126
28070 DATA 9,60,60,122,60,60,57,23
1,128
28080 DATA 10,60,60,94,60,60,156,2
31,1
28090 DATA 11,0,60,60,60,118,42,85
,169
28100 DATA 12,0,0,60,60,40,84,154,
85
28110 DATA 13,0,0,0,60,40,84,106,1
49
28120 DATA 14,0,0,0,0,0,0,60,255
29000 DATA 1,102,221,127,62,28,22,
50,99
29010 DATA 3,255,204,51,204,51,0,0
,0
29020 DATA 4,60,60,122,60,56,16,16
,24
29030 DATA 5,60,60,94,60,28,8,8,24
29040 DATA 6,60,60,126,60,24,60,10
0,6
29050 DATA 7,255,255,255,255,255,0
,0,0
29060 DATA 8,102,126,102,126,102,1
26,102,126
29070 DATA 9,60,60,122,60,60,57,23
1,128
29080 DATA 10,60,60,94,60,60,156,2
31,1
29090 DATA 11,0,60,60,60,118,42,85
,169
29100 DATA 12,0,0,60,60,40,84,154,
85
29110 DATA 13,0,0,0,60,40,84,106,1
49
29120 DATA 14,0,0,0,0,0,0,60,255
30000 POKE 559,0
30010 MOVE 57344,CHS1,512:MOVE 573
44,CHS2,512
30020 FOR U=1 TO 13:READ C:FOR I=0
 TO 7:READ A:POKE CHS1+C*8+I,A:NEX
T I:NEXT U
30030 FOR U=1 TO 13:READ C:FOR I=0
 TO 7:READ A:POKE CHS2+C*8+I,A:NEX
T I:NEXT U
30040 POKE 559,34:RETURN
```

```
0 REM ---------------
1 REM QUICKFORMAT
2 REM ---------------
10 ? "K+DISK EINLEGEN UND TASTE DR
UECKEN!"
20 GET K
30 DIM H$(2)
40 OPEN #1,8,0,"D:QFORMAT.COM"
50 FOR I=1 TO 439
60   READ H$:PUT #%1,DEC(H$)
70 NEXT I
80 CLOSE
110 DATA FF,FF,80,98,28,9A,20,74,9
9,20,D2,99,8C,09,03,8D,DD,99,91,58
,E8,C8,E0,28,90,F5,D0,04,A0,57,D0,
EF
120 DATA C0,71,D0,EB,A9,FF,8D,FC,0
2,8D,C5,02,20,F8,F2,C9,59,F0,03,4C
,74,99,A2,79,A9,FF,9D,80,9B,CA,10,
FA
130 DATA A2,0B,9D,00,9B,E8,E0,64,D
0,F8,A9,0F,8D,0A,9B,A9,00,8D,37,9B
,8D,A7,9B,A9,7F,8D,38,9B,8D,A8,9B,
8D
140 DATA D4,9B,A9,2F,8D,FA,9B,A9,6
8,8D,0A,03,A9,01,8D,0B,03,8D,FB,9B
,A9,52,A0,80,A2,9A,20,87,99,30,0F,
AD
150 DATA 81,9A,C9,F3,F0,17,C9,F2,F
0,13,C9,C3,F0,37,A9,1E,8D,1E,02,AD
,1E,02,D0,FB,A9,22,20,87,99,A2,04,
BD
160 DATA 1F,9A,9D,00,9B,CA,10,F7,2
0,BF,99,30,58,A9,00,8D,0A,03,A9,04
,8D,0B,03,A9,50,A0,80,A2,9B,20,87,
99
170 DATA 30,43,4C,4F,99,A2,04,BD,2
4,9A,9D,00,9B,CA,10,F7,20,BF,99,30
,30,20,D2,99,A9,69,85,FF,8D,0A,03,
A9
180 DATA 01,8D,0B,03,A9,50,A0,00,A
2,9B,20,87,99,30,16,E6,FF,A5,FF,C9
,71,D0,E5,4C,80,98,A9,7D,20,B0,F2,
A9
190 DATA 0C,8D,FC,02,60,A9,FD,20,B
0,F2,4C,74,99,8D,02,03,8C,04,03,8E
,05,03,C9,22,D0,04,A2,A2,D0,02,A2,
07
200 DATA 8E,06,03,C9,50,D0,07,A9,8
0,8D,03,03,D0,05,A9,40,8D,03,03,A9
,01,8D,01,03,A9,80,8D,08,03,A9,31,
8D
210 DATA 00,03,4C,59,E4,A9,68,8D,0
A,03,A9,01,8D,0B,03,A9,50,A0,00,A2
,9B,4C,87,99,A9,00,A8,AA,9D,00,9B,
E8
220 DATA D0,FA,60,80,80,A3,A8,A9,B
0,80,B3,B0,A5,A3,A9,A1,AC,80,B3,AF
,A6,B4,B7,A1,B2,A5,80,80,80,B1,A6,
AF
230 DATA B2,AD,A1,B4,80,B6,91,8E,9
2,80,80,30,32,25,33,33,00,02,39,02
,00,34,2F,00,26,2F,32,2D,21,34,00,
21
240 DATA 00,24,29,33,2B,02,F2,03,C
3,02,02,C3,02,C3,02,FF,FF,E0,02,E1
,02,80,98
```

```
0 REM ---------------
1 REM ATARIMESSE BILD
2 REM ---------------
10 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE 82,0
:POKE 709,0:POKE 710,0
11 GOSUB 200
90 MOVE ADR("♥♥♥♥"),704,4:POSITION
 0,0
99 ? "[Grafikzeichen]"
100 ? "[Grafikzeichen]"
101 ? "[Grafikzeichen]"
102 ? "[Grafikzeichen]"
103 ? "[Grafikzeichen]"
104 ? "[Grafikzeichen]"
105 ? "[Grafikzeichen]"
106 ? "[Grafikzeichen]"
107 ? "[Grafikzeichen]"
108 ? "[Grafikzeichen]"
109 ? "[Grafikzeichen]"
110 ? "[Grafikzeichen]"
111 ? "[Grafikzeichen]"
112 ? "[Grafikzeichen]"
113 ? "[Grafikzeichen]"
114 ? "[Grafikzeichen]"
115 ? "[Grafikzeichen]"
116 ? "[Grafikzeichen]"
117 ? "[Grafikzeichen]"
118 ? "[Grafikzeichen]"
119 ? "[Grafikzeichen]"
120 ? "[Grafikzeichen]"
121 ? "[Grafikzeichen]"
122 ? "[Grafikzeichen]";
150 POKE 704,36:POKE 705,36:POKE 7
06,130:POKE 707,130:POKE 709,15:PO
KE 710,0
160 POKE 53248,68:POKE 53249,172:P
OKE 53250,68:POKE 53251,172
170 DO :LOOP
200 POKE 559,46:POKE 53277,3:POKE
54279,152
202 MOVE ADR("├├├├"),53256,4
210 RESTORE 211:FOR LR=39440 TO 39
535:READ AA:POKE LR,AA:NEXT LR
211 DATA 146,84,16,16,255,255,16,1
6,84,146,0,0,199,199,0,0,0,0,0,0,1
99,199,0,0,255,255,255,0,0,0,0,0,0
,0,0,0
212 DATA 16,16,16,16,255,255,16,16
,16,16,0,0,0,0,0,0,48,48,48,255,25
5,255,0,0,224,224,224,224,224,224,
224,224
```



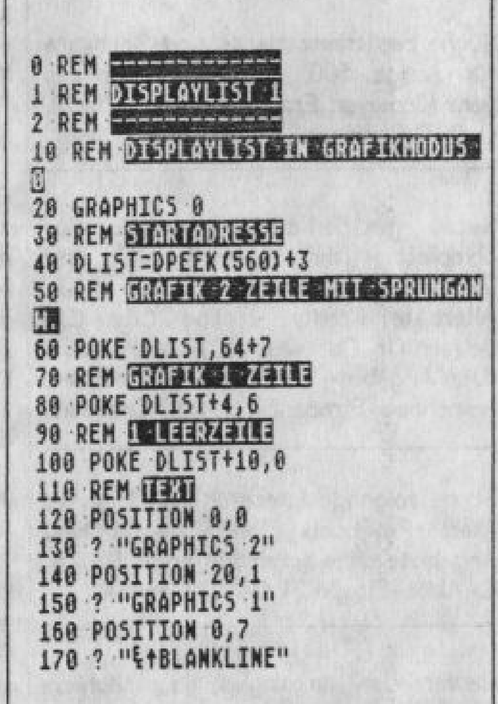
```
213 DATA 224,224,0,0,255,255,255,2
55,255,255,255,255,255,255,0,0,15,
15,0,0,15,15,0,0,255,255,0,0,0,0,0

220 RESTORE 221:FOR LB=39696 TO 39
791:READ BB:POKE LB,BB:NEXT LB
221 DATA 69,131,0,0,0,0,0,0,131,69
,0,0,16,16,16,16,255,255,16,16,16,
16,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,0
,0,239,239
222 DATA 239,239,0,0,239,239,239,2
39,0,0,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7,7,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
223 DATA 0,0,0,0,240,240,240,240,2
40,240,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
230 RESTORE 231:FOR RR=39568 TO 39
663:READ CC:POKE RR,CC:NEXT RR
231 DATA 31,31,31,31,31,31,31,31,3
1,31,0,0,255,255,255,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,2
55,255
232 DATA 0,0,0,0,255,255,255,0,0,2
24,224,224,224,224,224,224,224,224
,224,0,0,255,255,239,239,199,199,2
39,239
233 DATA 255,255,0,0,239,239,239,2
39,0,0,239,239,239,239,0,0,0,0,0,2
55,255,255,255,255,255,255,0,0,0,0

240 RESTORE 241:FOR RB=39824 TO 39
919:READ DD:POKE RB,DD:NEXT RB
241 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,255,255,255,0,0,16,16
,16,16,255,255,16,16,16,16,0,0,0,0
,0,0,0,0
242 DATA 0,0,0,0,0,0,7,7,7,7,7,7,7
,7,7,7,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0
243 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
250 RETURN
```

```
0 REM ------------------------
1 REM ADVENTUREPROGRAMMIERUNG
2 REM ------------------------
10 DIM FNAME$(12)
20 EXEC ANTIST_SCREEN
30 FNAME$="D:PIC1.PIC"
40 EXEC GRAFIK_LADEN
50 GOTO 50
29990 ----------------------------
--
30000 PROC ANTIST_SCREEN
30010   GRAPHICS 0:S=1536:REM NEUE
 DISPLAYLIST IN PAGE 6
30020   POKE S,112:POKE S+1,112:PO
KE S+2,112:POKE S+3,112
30030   POKE S+4,78
30040   POKE S+5,0:POKE S+6,112
30050   FOR I=S+7 TO S+100:POKE I,
14:NEXT I:POKE S+101,14+128:POKE S
+102,0
30060   POKE S+102,66
30070   POKE S+103,72:POKE S+104,1
90
30080   FOR I=S+105 TO S+114:POKE
I,2:NEXT I
30090   POKE S+115,65
30092   POKE S+116,0:POKE S+117,6
30094   REM DISPLAYLIST INTERRUPT
30096   RESTORE 30098:FOR I=1 TO 1
6:READ A:POKE S+117+I,A:NEXT I
30100   DATA 72,169,0,141,24,208,1
69,12,141,23,208,141,10,212,104,64

30114   POKE 560,0:POKE 561,6
30115   POKE 54286,64:POKE 512,118
:POKE 513,6:POKE 54286,192
30116   POKE 39970,112+128
30120 ENDPROC
30130 ----------------------------
--
30200 PROC GRAFIK_AUS
30205   POKE 710,0:POKE 709,12
30210   POKE 560,32:POKE 561,188
30220 ENDPROC
30230 ----------------------------
--
30300 PROC GRAFIK_EIN
30305   POKE 708,A1:POKE 709,A2:PO
KE 710,A3:POKE 711,A4
30310   POKE 560,0:POKE 561,6
30320 ENDPROC
30330 ----------------------------
--
30400 PROC GRAFIK_LADEN
30410   EXEC GRAFIK_AUS
30420   CLOSE #1:OPEN #1,4,0,FNAME
$
30430   GET #1,A1:GET #1,A2:GET #1
,A3:GET #1,A4
30440   BGET #1,112*256,15*256-80
30450   CLOSE #1
30460   EXEC GRAFIK_EIN
30470 ENDPROC
```



```
0 REM -------------
1 REM DISPLAYLIST 1
2 REM -------------
10 REM DISPLAYLIST IN GRAFIKMODUS
0
20 GRAPHICS 0
30 REM STARTADRESSE
40 DLIST=DPEEK(560)+3
50 REM GRAFIK 2 ZEILE MIT SPRUNGAN
W.
60 POKE DLIST,64+7
70 REM GRAFIK 1 ZEILE
80 POKE DLIST+4,6
90 REM 1 LEERZEILE
100 POKE DLIST+10,0
110 REM TEXT
120 POSITION 0,0
130 ? "GRAPHICS 2"
140 POSITION 20,1
150 ? "GRAPHICS 1"
160 POSITION 0,7
170 ? "€↑BLANKLINE"
```

```
0 REM -------------
1 REM DISPLAYLIST 2
2 REM -------------
10 REM DISPLAYLIST IN GRAFIKMODUS
1
20 GRAPHICS 1+16
30 REM STARTADRESSE
40 DLIST=DPEEK(560)+3
50 REM GRAFIK 2 ZEILE MIT SPRUNGAN
W.
60 POKE DLIST,64+7
70 REM GRAFIK 7 ZEILE
80 POKE DLIST+4,13
90 REM GRAFIK 0 ZEILE
100 POKE DLIST+10,2
110 REM TEXT
120 POSITION 0,0
130 ? #6;"GRAPHICS 2"
140 POSITION 0,2
150 ? #6;"GRAPHICS 7"
160 POSITION 0,9
170 ? #6;"GRAPHICS 0"
180 POSITION 0,13
190 ? #6;"GRAPHICS 1"
200 DO :LOOP
```

```
0 REM -------------
1 REM DISPLAYLIST 3
2 REM -------------
10 REM DISPLAYLIST IN GRAFIKMODUS
7
20 GRAPHICS 7+16
30 REM STARTADRESSE
40 DLIST=DPEEK(560)+3
50 REM GRAFIK 2 ZEILE MIT SPRUNGAN
W.
60 POKE DLIST,64+7
70 REM GRAFIK 1 ZEILE
80 POKE DLIST+3,6
90 REM GRAFIK 0 ZEILE
100 POKE DLIST+4,2
110 REM TEXT
120 MOVE ADR("graphics♥~"),DPEEK(8
8),10
130 MOVE ADR("graphics♥r"),DPEEK(8
8)+20,10
140 MOVE ADR("graphics♥♣"),DPEEK(8
8)+40,10
150 REM GRAFIK
160 COLOR 1
170 PLOT 0,2
180 DRAWTO 159,95
190 PLOT 159,2
200 DRAWTO 0,95
210 DO :LOOP
```



Kleinanzeigen

Suche Schwert und Rollenspiele. Gregor Lyttek, Tel. 04182/5228.

Ab sofort bestimme ich, welche Disk hier gebootet wird! Tanja Volpini *25.2.92/49cm/2950g.

Suche Masterdisk DOS 2.0 oder DOS 2.5 für Turbobasic XL 1.5. Sven Weißke, Thälmannstr. 15, O-4251 Erdeborn.

Suche Anwenderprogramme aller Art. Listen an Thomas Wodack, Kocherbachweg 11, 5042 Erftstadt-Kierdorf.

Ich suche das Game Draconus und Alternate Reality (Dungeon und City). Nur Original! Martin Kugler, Tel. 07159/41763

Suche: Mein ATARI-Computer, ATARI-Intern, ATARI-Programmier Handbuch. Weber, Tel. 089/6900227

Steckmodule für Atari 800XE/130XE gesucht. Nur Spiele. Liste mit Preisvorstellungen an G. Lehnert, Bezoldstraße 8, 8000 München 90 - Kein Telefon!

Verkaufe: Pitstop II auf Disk 15,--, Fight Night, Airline, Aztek, 600Nies, Milkrace, Red Max, Action Biker, One Man And His Droid auf Kassette je DM 7,--. Mitrovic Zoran, Freiburgstraß2 53, 3008 Bern, Schweiz.

Suche defekte Hardware! Hi to: ABBUC & U.N.O.! An Heiko Jankofske: Musik gibt's bei mir darum schreib mir! Holger Schmiedl, Tel. 05474/1241 ab 18 Uhr!

Suche Kontakt zu schreibfreudigen 8-Bit Usern. Verkaufe Original "Soundsampler" aus Atarimagazin, mit Demos und Anleitung für DM 30,--, buch "Atari Intern", "Basictraining" für je DM 15,--. Andreas Hoba, Buchbergstraße 24, O-8802 Großschönau.

Verschenke Atarimagazine: 9/10/89; 6/89; 5/89; 2/89; 5/88. Th. Rüdiger, Straße der Jugend 148, O-7060 Leipzig.

Suche Atari 400 (auch defekt), Farbdrucker 1020, Datasette 1010. Andreas Schön, Mühlburgweg 21, O-5034 Erfurt.

Suche: Für den XL das Spiel "Micky In The Great Outdoors" auf Diskette. Bernd Rüdiger, Spartakusring 26, O-1200 Frankfurt (Oder).

Suche Austrotext, Amer. Roadrace und Print Shop. Angebote an M. Mehl, altes Fischerufer 46, O-3040 Magdeburg.

Suche Kontakt zu XL/XE Usern im Raum Mittweida/Chemnitz. Frank Triebel, Goethestraße 03, O-9250 Mittweida.

Suche Software auf Disk, Cassette und Module. Angebote an: S.Hofer, Via la di Ferro 7, CH-6648 Minusio, Schweiz.

Suche Tauschpartner für Software aller art. Tobias Weilershausen, Tel. 06404/61161.

Suche bestimmte Hard- und Software für Amiga 500, Liste bei Interesse. Jens Kinmeyer, Ernst-Moritz Straße 12, O-9071 Chemnitz.

Suche gut erhaltene Originale nur komplett mit Anleitung und Verpackung: Guild Of Thieves (D), Alternate Reality - The City (D), Jewels Of Darkness (D), Atari Logo (D). Angebote an Gero Quitschalle, Heidenauer Straße 24, O-8017 Dresden.

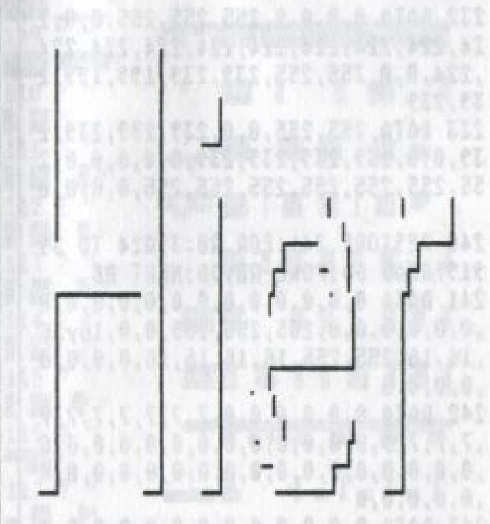
Suche folgende Literatur als Originale: Atari Profibuch, Peeks & Pokes. Angebote bitte schriftlich an T. Backa, E.-Abbe-Straße 31, O-6327 Ilmenau.

Haufenweise Maxisingles, hauptsächlich Techno, einige Hiphouse, z.B. Westbam, Depeche Mode, Jade 4U, Off, 16-Bit usw. Je Maxi DM 5,--, 10 Stück DM 40,--. Kemal Ezcan, Tel. 06181/87539.

Centronics Interface vom Compyshop 45,--. The Pawn, Jinxter je 18,--. Colossus chess 4.0, Sillicon Dreams, Null Grad Nord, Fighter Pilot, Fight Night, The Serpent Star je 10,--. Akustik-Koppler Dataphon 300 Baud 65,--. Rüdiger Öhme, Tel. 069/3808428.

Suche PD-Tauschpartner. Habe 200 Titel und beantworte jede Liste. Ulrich Schünemann, Parkweg 7, 3470 Höxter.

Jede Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES (engl. Zeitschrift) Hefte. Je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--. Kemal Ezcan, Tel. 06181/87539.



könnte Ihre Anzeige stehen. Wie, Sie wußten nicht, daß private Kleinanzeigen in ZONG kostenlos sind? Was sind überhaupt private Kleinanzeigen?

Ganz einfach: Private Kleinanzeigen sind Anzeigen, deren Erscheinen nicht mehr nötig ist, wenn Sie Erfolg gehabt haben. Wenn Sie beispielsweise etwas verkaufen wollen oder suchen, sind Sie hier genau richtig. Angebote von PD-Software oder Verkauf von selbstgeschriebenen Programmen dagegen sind gewerblich und werden daher nicht veröffentlicht. Ebenso Anzeigen, die auf das Anbieten von Raubkopien schließen lassen.

Um eine private Kleinanzeige aufzugeben, füllen Sie einfach den Coupon am Ende des Heftes aus und senden ihn an die angegebene Adresse. Ihre Anzeige erscheint dann in der nächstmöglichen Ausgabe. Nutzen Sie die Möglichkeit, mit anderen Usern Kontakt aufzunehmen!



Impressum

REDAKTION ...

Marc Becker
Kemal Ezcan

FREIE MITARBEITER ...

Stefan Dorlach
Frederik Holst
Waltraud Müller
Markus Rösner
Stefan Sölbrandt
Rolf Specht
Andreas Volpini
Martina Volpini

ANSCHRIFT DER REDAKTION ...

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
W-6457 Maintal 4
Tel. 06181-87539
Fax. 06181-83436

VERTRIEB ...

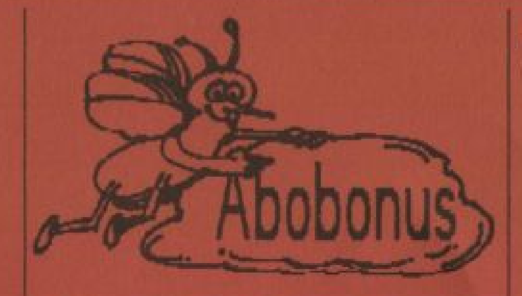
KE-SOFT Kemal Ezcan

MANUSKRIPT UND PROGRAMMEINSENDUNGEN ...

Eingesandte Beiträge müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG Magazin sowie auf der ZONG Programmdiskette. Für unverlangt eingesandte Beiträge kann keine Haftung übernommen werden. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendung.

ERSCHEINUNGSWEISE

Das ZONG Magazin für Atari XL/XE Computer und die ZONG Programmdiskette erscheinen monatlich jeweils zum ersten des Erscheinungsmonats.



Wenn Sie jetzt ein ZONG-Abo bestellen, erhalten Sie vollkommen gratis ein Programm nach Wahl entsprechend Ihrer Abobestellung aus der untenstehenden Liste als Abobonus! Sie sparen nicht nur die monatlichen Versandkosten, sondern auch den Preis von bis zu DM 19,80 für das Programm! Nutzen Sie diese Gelegenheit!

Klasse 1

- Colossus Chess 4.0 (Kassette)
- Caverns Of Khafka (Kassette)
- Crystal Raider (Kassette)

Klasse 2

- Galaxian (Modul)
- Millipede (Modul)
- Qix (Modul)
- Zenji (Modul)

Klasse 3

- Action Biker (Diskette)
- Dredis (Diskette)
- Antquest (Diskette)
- Caverns Of Khafka (Diskette)
- Drag (Diskette)
- Sogon (Diskette)
- Null Grad Nord (Diskette)
- KE-SOFT Leveldisk (Diskette)

Klasse 4

- Tobot/Bros (Diskette)
- Elektraglide (Diskette)
- Bomber Jack (Diskette)
- Pungoland (Diskette)
- Zebu-Land (Diskette)
- Ashido (Diskette)
- War In Russia (Diskette)
- Player's Dream I (Diskette)
- Player's Dream II (Diskette)
- Player's Dream III (Diskette)
- Atomit II (Diskette)

Vorschau

ZONG 5/92 ...

Hobbytronic '92
Ausführlicher Bericht

Maik Heinzig
Der Ausstieg: Fakten, Tatsachen, Gründe

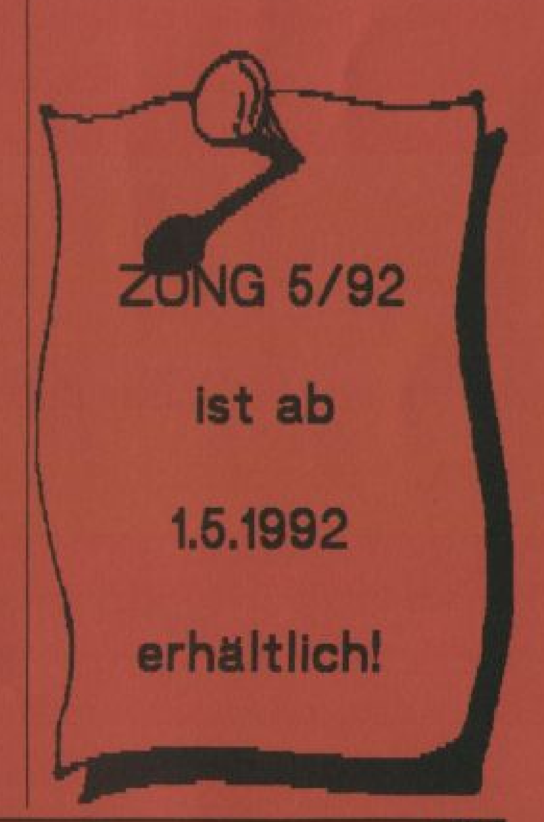
EXCEL
Neues aus England

Donald
Ausführliche Vorstellung

Skandal
Player's Dream II, die zweite!

Tac-Tic
Avalon schlägt wieder zu!

Und vieles mehr!



KE-SOFT NEUHEITEN

Tac Tic

Das neue Spiel von den Machern von FRED und MISSION! Als Bankräuber hat man es nicht leicht, denn unzählige Wächter und andere Gefahren hindern Sie daran, alle Schätze einzuheimsen. Wieder ein Superprogramm mit tollen Grafik- und Soundeffekten!

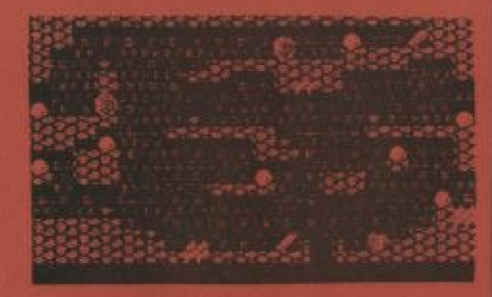
Diskette, DM 24,80

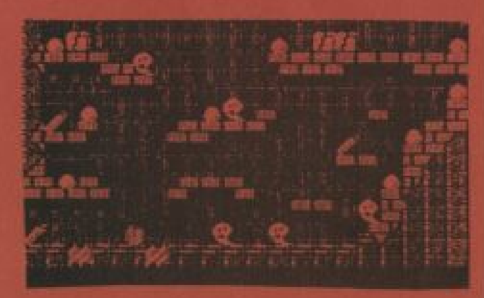
Saper

Noch ein neues Werk der FRED und MISSION-Macher! Diesmal ein herausforderndes Denkspiel. Aufgabe ist es, alle Bomben in die Luft zu jagen, ohne dabei selbst hochzugehen! Viele Spielelemente, eine Menge Level sowie wieder tolle Grafik und Musik erwarten Sie!

Diskette, DM 24,80

Donald





Er ist endlich da! Donald auf der Suche nach den goldenen Eiern: Wandern Sie durch viele Level, bringen Sie die Eier zu Ihrem Onkel, aber nehmen Sie sich vor den zahlreichen Gefahren der einzelnen Orte in Acht! Sie haben die Wahl zwischen dem Amazonas, Transsylvanien, den afrikanischen Minen, den Himalayas und dem Mond! Donald wird auch Sie in seinen Bann ziehen!

Diskette, DM 24,80

Gamedesigner's Workshop

Sie wollten schon immer mal ein Spiel programmieren? Sie wissen nicht, wie das geht? Mit dem GAMEDESIGNER'S WORKSHOP lernen Sie alles, was Sie dazu brauchen! Neben Grundtechniken wie Zeichensatz, PM-Grafik, Displaylist, Sound, Musik usw. sind auch viele Spezialtricks erklärt. Das komplett deutschsprachige Buch wird mit mehreren Disketten geliefert, auf denen sich zusätzlich zu den Beispielprogrammen viele fertige Spiele befinden. Nutzen Sie die Gelegenheit, greifen Sie zu!

Buch + Disks, DM 29,80

EXCEL #2

Neu aus Schottland eingetroffen ist diese einzigartige Programmsammlung mit folgendem Inhalt: EXCEL ART ist ein Malprogramm für Grafikstufe 10. Dazu gleich einige tolle Demobilder. Bei MONSTER MATCH müssen Sie Paare gleicher Karten mit Monstern aufdecken. ALIEN AMBUSH ist ein schnelles Ballerspiel, natürlich komplett in Assembler. Als ROTO sollen die verschollenen Menschen geborgen werden, und bei THE EMPIRE STRIKES BACK retten Sie den Planeten vor der Invasion. Zuguterletzt können Sie sich bei MANDALA entspannen, denn dieses Programm zaubert faszinierende bewegte Bilder auf den Bildschirm.

Diskette, DM 19,80

EXCEL #3

Auch der dritte Teil der Serie ist bereits erhältlich. Fans von Puzzlespielen können sich bei TILE TROUBLE probieren. Bei MONSTER SMUSH können Sie Ihrer Wut so richtig freien Lauf lassen, denn hier dürfen die Feinde mit Füßen getreten werden. Gegen Angreifer aus dem All kämpfen Sie bei GALACTIC CHASE. TRIAD ist eine Mischung aus Taktik- und Actionspiel. Für Adventureliebhaber stellt SPARE TIRE eine Herausforderung dar. Als besonderes Bonbon gibt es noch THE STUDIO, einen leistungsfähigen Sample Sequenzer!

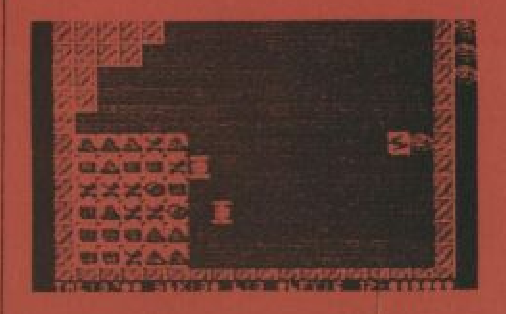
Diskette, DM 19,80

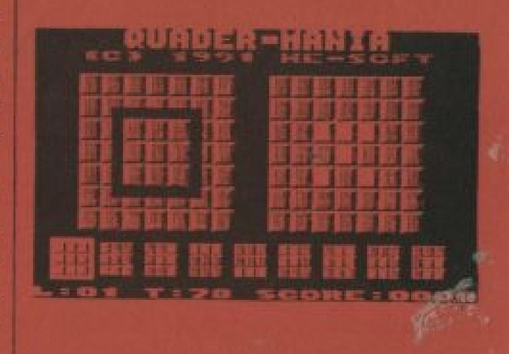
EXCEL-Paket

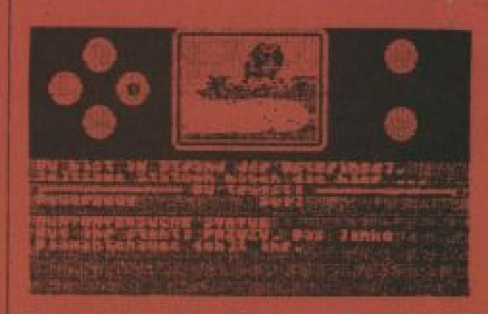
Wenn Sie von EXCEL auch so begeistert sind wie wir, sollten Sie sich auch gleich den ersten Teil mitbestellen. Dieser beinhaltet die Programme INTRO/DEMO, AMNESIA, XAGON, COLORFONT, FONTLOAD, SLIDESHOW sowie SPACEBALL. Für alle drei EXCEL-Ausgaben bieten wir Ihnen einen Paketpreis!

3*Diskette, DM 54,80

Player's Dream







Die erfolgreiche Serie von KE-SOFT gibt es jetzt auch im Paket zum Sonderpreis! Sie erhalten: Player's Dream I mit PLOT und SKIABFAHRT, Player's Dream II mit TINORY QUEST + EDITOR und QUADERMANIA sowie Player's Dream III mit DAS GEHEIMNIS DER OSTERINSEL, JUMP und OVERBLOW. Anstatt pro Folge DM 19,80 zahlen Sie nur einen Paketpreis. Bestellen Sie jetzt, Sie sparen bares Geld!

3*Diskette, DM 54,80

SONDERANGEBOTE

Zaxxon



Ballerspiel mit fantastischer 3D-Grafik und Scrolling!

Kassette, DM 14,80
Diskette, DM 19,80

Bandits



Ballerspiel mit niedlicher Comic-Grafik und lustigen Sounds!

Diskette, DM 19,80

Glaggs-It

Ein tolles Geschicklichkeitsspiel a la Tetris. Versuchen Sie, die Farbblöcke zu sortieren. Viele Level!

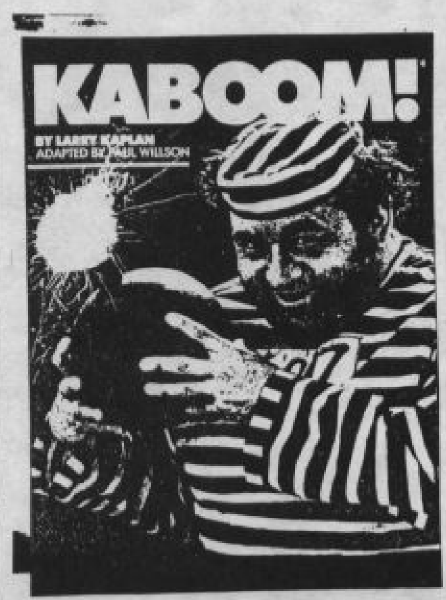
Diskette, DM 14,80

Scaremonger

Ein spannendes Frage- und Antwortspiel mit Denkspielelementen. Jetzt zum Sonderpreis!

Diskette, DM 14,80

Kaboom



Fangen Sie die Bomben, die der Bombenleger wirft. Steuerung wahlweise per Joystick oder Paddle, auch für zwei Spieler gleichzeitig!

Steckmodul, DM 14,80

GEWÜNSCHTE ZAHLUNGSWEISE

- [ ] Nachnahme (+DM 5,-- NN-Gebühr)
- [ ] Bargeld (beiliegend)
- [ ] V-Scheck (beiliegend)
- [ ] Bankabbuchung (siehe unten)

Paketpreise

Wenn Sie drei Spiele gleichen Preises bestellen, erhalten Sie folgende Sonderpreise:

3er Paket für je DM 14,80 zum Preis von nur DM 39,80!

3er Paket für je DM 19,80 zum Preis von nur DM 54,80!

3er Paket für je DM 29,80 zum Preis von nur DM 84,80!

Kreuzen Sie einfach die gewünschten Artikel an und senden Sie diesen Zettel zusammen mit einem V-Scheck, Bargeld (bitte keine Briefmarken!) oder dem Vermerk "Nachnahme" an KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4.

Bitte beachten Sie, daß diese Sonderangebote nur noch in geringen Stückzahlen lieferbar sind. Bestellen Sie also noch heute, wenn Sie sichergehen wollen!

Ihr KE-SOFT Team.

Ermächtigung zum Einzug von Forderungen durch Lastschriften

Hiermit ermächtige ich Sie, die Bezahlung meiner Bestellungen zu Lasten meines Kontos mit der

Nr. ____________________

BLZ ____________________

bei ____________________

durch Lastschrift einzuziehen.

Ort, Datum: ____________________

Unterschrift: ____________________

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ, Ort: ____________________

Kundennummer: ____________________

Telefon: __________ Land: __________

Datum: __________ Unterschrift: __________

NEU: Jetzt Wertgutscheine für alle Abonnenten ...

KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181-87539

SONDERANGEBOTE

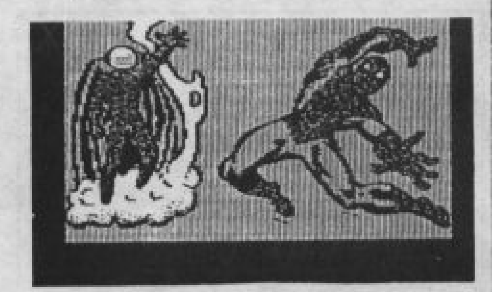
Jinxter



Ein hervorragendes Grafikadventure von Magnetic Scrolls. Mit umfangreichem Handbuch und vielen Tips.

Diskette, DM 29,80

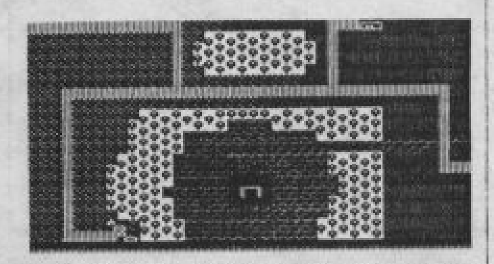
Spiderman



Übernehmen Sie die Rolle von Spiderman, dem Superhelden. Grafikadventure von Scott Adams.

Diskette, DM 14,80

Fantastic Journey



Hervorragendes Rollenspiel mit großer Adventure-Welt.

Diskette, DM 19,80

The Pawn



Ein ebenso umfangreiches Grafikadventure von Magnetic Scrolls. Mit vielen Tips und tollen Grafiken.

Diskette, DM 29,80

Gauntlet



Erforschen Sie düstere Dungeons zusammen mit einem Mitspieler. Action pur!

Diskette, DM 29,80

Mig Alley Ace

Kampfflugsimulator von Micropose. Steigen Sie ein in die 3D-Welt voller Action!

Diskette, DM 29,80

Kennedy Approach



Übernehmen Sie die Kontrolle des Flughafens. Steuern Sie die Flugzeuge. Mit Sprachausgabe!

Diskette, DM 29,80

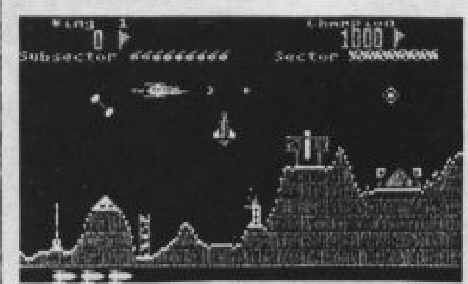
HERO



Retten Sie die verschütteten Bergbewohner in den Lavahöhlen. Viele Level!

Steckmodul, DM 19,80

The Tail Of Beta Lyrae



Schnelles Ballerspiel mit horizontalem Scrolling und vielen Leveln!

Diskette, DM 19,80

KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, 6457 Maintal 4, Tel. 06181-87539